DANS CE NUMÉRO :
HARRY POTTER, TEKKEN 4, TOMB RAIDER NEXT GEN, FINAL FANTASY 10 ET 11, ONIMUSHA 2, HALF-LIFE

PlayStation®2 Magazine

Numéro 56 - Septembre 2001 - 49 F

T 6856 - 56 - 49,00 F

FPS Éditeur : THQ Développeur : Volition (E.-U.) Site Internet : www.redfaction.com Disponible en septembre 2001

NOUVEAU CAHIER SPÉCIAL PSONE

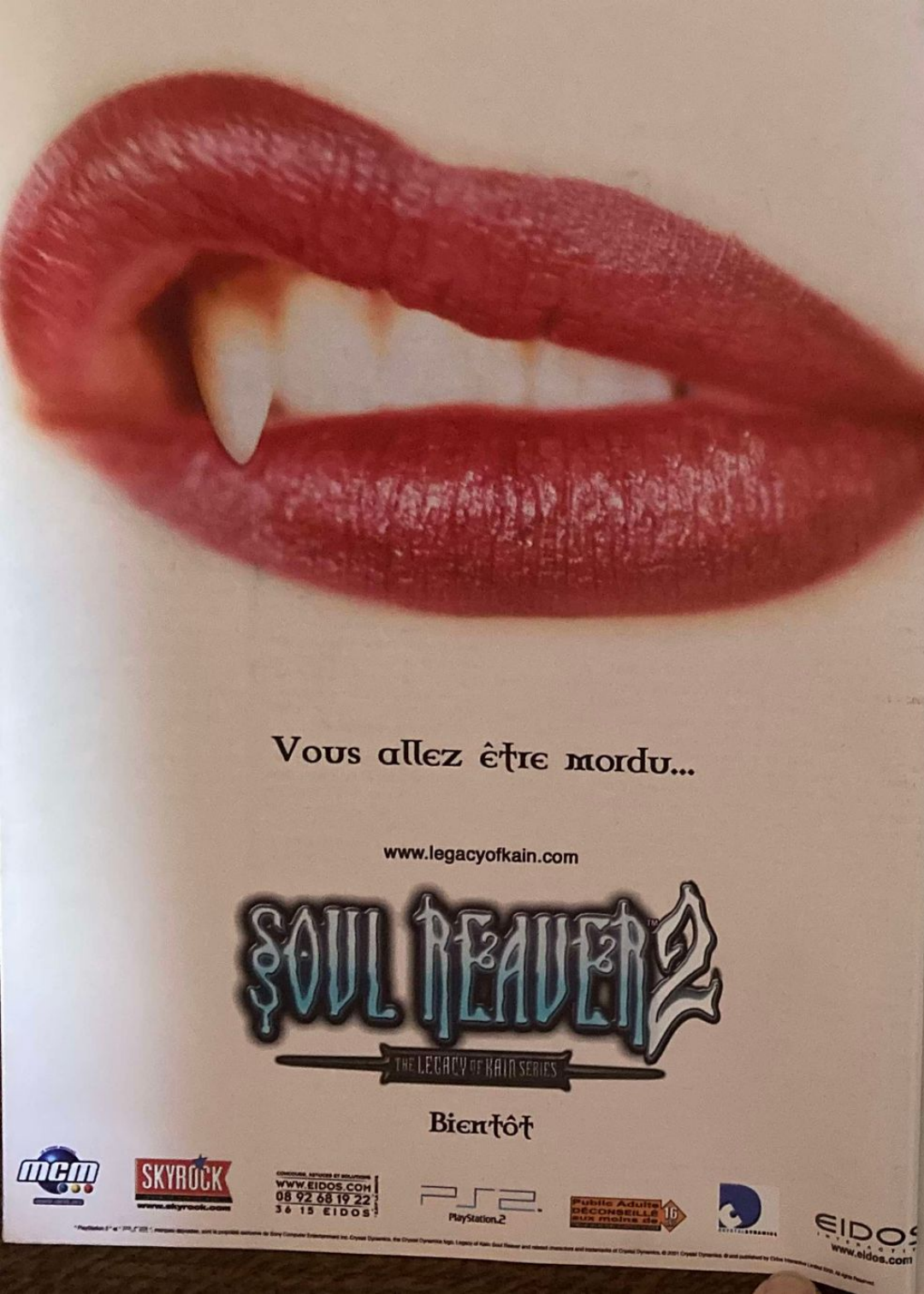
Red Faction
Massive attack 3D

Démos

- Super Bombad Racing (Jouable)
- Gauntlet Dark Legacy (Jouable)
- Les 24 Heures du Mans (Jouable)
- Lotus Challenge (Jouable)
- Jak and Daxter (Vidéo)
- Drakan (Vidéo)
- Devil May Cry (Vidéo)
- Tony Hawk 3 (Vidéo)
- Session de GT3 (Vidéo)

- Reportages dédiés à GT3
- Final Fantasy 10
- MX 2002
- Twisted Metal Black
- Spy Hunter
- Time Crisis 2
- ESPN X Games

ISSN : N°1271 4755 • numéro 56 • Septembre 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH



Feedback

par Sonia Jensen

Un an d'avance...

Salut la rédac, je voudrais vous poser deux questions. 1) À quel prix et quand sortira Final Fantasy X sur PS2 ? 2) Est-ce que cela vaudra le coup de l'acheter ? J'espère être publié et que vous avez les réponses. Bonne continuation à tous et merci.
Ali, de Etouy (60)

Nouvelle technologie, nouvelles paroles

Final Fantasy X est sorti le 19 juillet au Japon et a rencontré un succès plutôt « monstrueux » ! La date de sortie française reste encore approximative, et pour une fois, la règle du 1 an d'attente entre deux épisodes n'a pas été respectée (changement de machine oblige ?). Vous devrez patienter encore jusqu'à l'été 2002 pour y jouer dans votre langue d'origine (le français, I presume ?). N'écoutant que notre courage, nous y avons joué en super-avant-première (quel dur métier...) ! Au programme, plein d'originalités, ajoutées à de multiples détails hérités de ses ancêtres sur PSone. Au rang des nouveautés, un nouveau système de combats, d'invocations, d'acquisition de compétences et d'expérience. Parmi les choses connues, toujours des mini-jeux et quêtes secondaires viendront émailler votre aventure. Bref, comme toujours, une bonne dose de nouveautés pour motiver le joueur et des familiarités pour le fidéliser à la saga. Sans oublier les améliorations en tout genre issues de la technologie PS2 : un son en 5.1 inédit, des persos qui parlent et des graphismes à couper le souffle. Nul doute que les fans se rueront à brides abattues sur ce volet nouvelle génération. Mais on ne peut pas tout décider à votre place... Wait and see !

Un 10 d'entrée pour ce Final Fantasy de nouvelle génération !

GT3 en mph

Bonjour, j'aimerais savoir si le test de Gran Turismo 3 est celui de la version US ou européenne. Merci d'avance.
Alexandre Martin

Salut toute l'équipe. Dans le casting de GT3 du numéro 53, on peut voir, sur les photos, une voiture qui ressemble à s'y méprendre à une Lamborghini Diablo. Mais dans le jeu, je n'ai trouvé aucune trace de la voiture ni même de la licence. Serait-ce un retrait de dernière minute ou aurais-je besoin de lunettes ? Est-il exact que GT4 sera totalement online ? Si c'est le cas comment seront gérés les niveaux de difficulté dans les championnats ? Merci d'avance pour les réponses à toutes ces questions.
Gr@nturism@tor

Retrait de permis

Vous étiez quelques-uns à vous poser des questions sur le test de GT3, à juste titre d'ailleurs. Nous n'avions qu'une bêta française à notre disposition (une version incomplète donc), à la date de bouclage du mag aux environs du 20 juin (soit un mois avant la sortie officielle du jeu en France). Le test a bien été fait sur une version définitive du jeu... mais il s'agit de l'américaine ! Tout ça pour rester au plus près de l'actualité. Résultat : la version européenne que nous avons eue entre les doigts un peu plus tard a livré... sa propre version des faits. Notre expert ès boîte de vitesses, alias Jérôme Darnaudet, a définitivement tranché : le temps limite des permis a été légèrement rallongé dans cette mouture. Encore une histoire de conversion du 60 au 50 Hz ? Que nenni, il s'agit bien du temps imparti à la seconde près ! À noter que la fameuse option 50/60 Hz est absente de cette version européenne. Une précision qui ne figurait pas dans le test, du coup, et sur laquelle vous étiez nombreux à vous interroger. Le jeu aurait en revanche été optimisé pour rester quasi-équivalent, en termes de vitesse de jeu, aux versions NTSC. Les concurrents seraient aussi de leur côté moins redoutables, dans ce volet réservé au Vieux Continent. Autre absente, la Lamborghini Diablo, pourtant présente sur l'une des photos d'un de nos castings (oups !), qui a disparu de la version française pour de sombres raisons de licence. Preuves en tout cas que le jeu aura été retouché vraiment jusqu'au dernier moment. Quant à son successeur, le futur GT4 (eh oui !), l'option online y est prévue, mais pas encore de façon exclusive !

Une vente à deux vitesses

Dans votre dernier mag, j'ai lu que plusieurs jeux comme SSX2 tourneront en 60 images par seconde et cela même sur la version PAL. Je me suis renseigné auprès de plusieurs magasins qui m'ont tous répondu que les télés 60 Hz n'existaient pas en Europe et qu'il fallait donc acheter une télé 100 Hz qui coûte plus ou moins 40 000 bef (et ça, c'est TROP). Alors je vous demande si vous n'auriez pas une solution ? Ou me dire s'il n'existerait pas un câble « transformateur » de 50 en 60 Hz.

Je voudrais profiter des jeux qui proposent un mode 60 Hz, comme Dead or Alive 2 ou encore Les 24 Heures du Mans, mais voilà : ma télé n'accepte pas ce mode, donc je voudrais en acheter une autre. En magasin, on m'a affirmé que ce mode n'existait pas, qu'il n'y avait que le mode Standard en 50 Hz ou le 100 Hz. M'a-t-on dit la vérité ?
Loïc Dubois

On nous aurait menti ?

L'option 60 Hz se précise dans les jeux à venir. Du coup, vous êtes quelques-uns à vous inquiéter de la « santé » de votre téléviseur. Mais est-ce bien nécessaire ? Pour en être quitte, il suffit de regarder la notice d'instructions de votre poste à neutrons : son standard d'affichage y est précisé. L'idéal pour les jeux est de posséder un téléviseur tri-standard, c'est-à-dire compatible avec les trois principaux standards de diffusion vidéo actuels : Pal, Secam et NTSC. C'est ce dernier qu'on assimile au « 60 Hz » (le type d'affichage en vigueur aux États-Unis et au Japon). Pour entrer dans le vif

Un grand merci à tous ceux qui ont pensé à nous envoyer une jolie carte postale de leurs lieux de vacances ! Bon O.K., le jeu GT3 était promis en échange... (un sujet plus que jamais d'actualité, au vu de vos lettres). Vous retrouverez donc la plus ringarde dans notre page spécialement réservée au vainqueur... et aux malheureux dauphins qui n'ont pas démérité, disons-le. Bravo au passage à ceux qui ont été assez courageux pour dessiner eux-mêmes à la main, des cartes au mauvais goût incontestable... On adore ! Et puis, 'savez, c'est pas parce que le concours et les vacances sont bouclés qu'il est interdit de continuer, hein ? À bon entendeur...

INFO/INTOX

J'aimerais savoir s'il est vrai que FF11 ne pourra se jouer qu'en réseau et par conséquent, ne pourra se jouer seul comme un Final Fantasy normal.
Mikou

Info : Mais il n'est pas dit que le titre arrive de sitôt en Europe.

C'est vrai ? Un Zone of the Enders 2 ? Car le premier est trop court et beaucoup trop répétitif ! Espérons.
Jack Vils

Intox : Aucune annonce n'a été faite à ce sujet. Le jeu n'ayant en plus pas rencontré le succès escompté, ce serait une surprise.

Tous les jeux Europe vont être en 60 Hz ? Ça serait génial ! Informez-moi sur ce sujet primordial. Il en va de la vie des jeux.
Arnaud

Intox : Aucune contrainte n'a été donnée par Sony aux développeurs, toujours libres ou non de proposer l'option 50/60 Hz dans leurs jeux.

La PS2 sera en réseau au début du printemps 2002 ?
Loïc Daloz

Info : Pour le Japon, avec l'avènement du serveur de Squaresoft, PlayOnline (réservé aux essais online dans un premier temps, puis à FF11).
Intox : Pour l'Europe.

de la technique, lorsque vous sélectionnez le 60 Hz avant de lancer le jeu, le nombre d'images par seconde passe de 25 à 30 par seconde, ce qui sous-entend que votre téléviseur adapte sa fréquence d'affichage. Sachez donc au passage que le jeu en 30 images/s augmente logiquement la vitesse de jeu de... 20 % ! Ces derniers temps, les constructeurs se sont efforcés de rassembler les standards mondiaux à la conception de leurs téléviseurs. La grande majorité des postes disponibles à la vente actuellement sont multi-standard, autrement dit supportent le 60 Hz sans problème, et ne coûtent pas forcément bezef ! Un fait que la grande distribution ignore ? Il semble bien, puisque vous avez autant de chances de « décoder » le 60 Hz avec un poste de 50 Hz ou de 100 Hz (seuls la vitesse de rafraîchissement de l'image et le prix changent... Le 100 Hz, c'est du pur luxe), les deux « standards » proposés sur le territoire. Dans les cas les plus désespérés (télé de plus de 10 ans...), il vous faudra sans doute acquérir un convertisseur NTSC/Pal-Secam pour quelques centaines de francs. Mais ce n'est qu'une supposition...

Avant l'heure, c'est pas l'heure

Salut à toute l'équipe, je voulais savoir pourquoi on parle jusqu'à parfois 1 an d'avance, voire 2, des futures sorties, tel Tekken 4 prévu normalement pour l'automne 2002. Cela ne gâche-t-il pas le plaisir ? À force d'en parler, on s'en lasse et on ne l'apprécie plus à sa juste valeur quand il sort. Et puis, où est la surprise dans tout ça si on sait ce qui va sortir, des mois à l'avance ? D'accord, ça fait de la promotion pour la PS2 mais bon, n'en faisons pas trop ! Et je pense au passage que la PS2 est une console exceptionnelle qui n'a pas fini d'en dévoiler sur ses capacités.
Un joueur fier de ce que vous faites,
Mathieu, 15 ans

L'impatience se fait sentir...

Bienvenue dans le monde des nouvelles ultra-fraîches. Une tendance que le courrier des lecteurs reflète comme nul autre : questions pressantes sur les détails d'un jeu annoncé, infos sur l'utilisation d'une licence, dates de sortie, extrapolations, etc. Exemple typique (pris au hasard ...) : à la sortie du premier Metal Gear sur PSone, en plein début du succès qu'on connaît, les questions concernant une éventuelle suite pleuvaient déjà par dizaines. Si l'on calcule bien, cela donne donc, grosso modo, 3 ans d'avance pour les questions par rapport à la sortie théorique du jeu ! Les joueurs sont de grands impatients (j'en connais...) et l'éventualité des suites délie toutes les langues. Pour Tekken 4, je ne vous gâcherai pas la surprise en vous affirmant qu'il s'agit d'un jeu de baston dans la lignée des précédents. Et puis, le jeu de Namco est d'ores et déjà disponible en Arcade sur l'archipel nippon. Mais tandis que je ne t'en dis pas plus, d'autres lecteurs se plaignent de ne pas en savoir davantage... Nous sommes tributaires d'une actualité et tenus d'en dévoiler un minimum... voire de suivre nos envies et rattraper le temps en en dévoilant beaucoup (trop ?) sur le jeu. Et pour lutter contre la concurrence, mieux vaut livrer les news tant qu'elles sont fraîches, au risque de paraître pressés. Tekken 4 est bien l'exemple le plus « frappant » de cette tendance à tout dévoiler, puisque vous avez encore plus d'un an à attendre... ou vous faire surprendre. Et puis, si vous ne souhaitez pas tout savoir, vous pouvez encore tourner la page...

Le vote du public

Bonjour à tous. Je vous envoie ce courrier, pour vous faire part de mon étonnement par rapport à la note de Gran Turismo. Un petit 9/10 ? Pire encore, dans la rubrique de fin où tous les membres de la rédaction donnent leur note sur les jeux, je vois des 8/10 ! Inimaginable. GT3 mérite amplement et largement un 10/10. Merci de me répondre.
Squall, 15 ans, de Rueil-Malmaison

Les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes

Les contestataires arrivent ! Pourquoi GT3 n'a pas eu son 10, comme les deux précédents volets ? Pourquoi, qui, quoi, comment, quand... etc. ? Même en évaluant toutes les qualités de ce GT3, graphisme, son, et durée de vie, il faut reconnaître un point contestable : la plupart des circuits et voitures sont issus des versions PSone. Du coup, ce volet ressemble à une « adaptation » plus qu'à une révolution (même si, avouons-le, le jeu est une véritable claque visuelle). Malgré son lot de nouveautés et d'améliorations, il a un léger goût de réchauffé. Les faiblesses de l'I.A., sur lesquelles vous étiez quelques-uns à pester, et à raison, prouvent aussi que les petits défauts des versions précédentes n'ont pas encore totalement disparu...

Sorti le 20 juillet en France, GT3 a bénéficié d'un test « à l'américaine » dans nos pages.

Juste hommage

Salut, je tenais à préciser que, dans le dernier magazine PSone (que je suivais), la rédac parlait d'une rubrique PSone dans le prochain PlayStation 2 Magazine. Je voulais juste savoir si un CD de démos PSone serait vendu avec le prochain PlayStation 2 Magazine (je pense ne pas être le seul à l'espérer).

C'est la rentrée !

On dit souvent que les meilleurs partent les premiers. Le magazine PSone a malheureusement disparu du paysage vidéoludique, au vu de la pauvreté de l'actualité désormais sur cette console de plus de 6 ans (tout de même !). Les quelques infos du monde PSone se retrouvent donc dans les pages de Play2Mag, d'où elles n'auraient logiquement jamais dû sortir... Les tests PSone refont donc leur rentrée ce mois-ci, avec quelques pages consacrées à la console. Pas question de s'emballer pour autant : ajouter des démos de jeux PSone n'est pas envisageable ici, elles sont actuellement bien trop rares. C'est d'ailleurs l'une des raisons de l'arrêt du mag. Les développeurs consacrent désormais leur temps à la nouvelle génération de jeux et abandonnent petit à petit la conception de démos ou jeux PSone... Ensuite, hors de question de laisser tomber le format DVD de démos. Mais rien n'est impossible, et notre volonté va dans le sens de vous proposer, si c'est possible, des démos PSone sur nos futures galettes. La console, elle, n'est pas morte, loin s'en faut. Quoi qu'il arrive, tous nos DVD tourneront exclusivement sur PlayStation 2, démos de PSone ou pas !

L'info date...

Salut à toute la rédac ! J'ai entendu dire que notre chère console PS2 va être dotée d'un disque dur. Est-ce vrai ? Ce disque dur en question se mettra-t-il en plus ? Comme une carte mémoire, en

Final Fantasy 11 devrait sortir sur PS2, PC, Xbox et GameCube !? Info ou intox ?

Intox : Aucune info n'a été donnée au sujet des différents portages. Sony possède, a priori, l'exclusivité de la saga dans le domaine des consoles.

GTA 3 devrait être exclusif à la PS2 ? Info ou intox ?

Intox : Le troisième volet de ce Gran Theft Auto devrait, dans un premier temps au moins, être une exclusivité PS2, Sony l'ayant annoncé lors de l'E3.

Petite question concernant le DVD de la PS2. J'ai lu tout récemment sur le Net que DATEL commercialiserait une sorte de cartouche mémoire capable de dézonner la PS2. Cette info s'est retrouvée sur le site officiel de la PS2. Plus d'infos de votre côté ? Merci d'avance.
Nicolas

Info : Plus de précisions dans nos pages Pratique, avec le test du « DVD Zone X »...

Une rumeur qui circule sur le « ouiab » affirme que Pro Evolution Soccer (Winning Eleven 5) venait d'être repoussé jusqu'au mois de février 2002 suite à des tensions entre les studios KCEO et KCET. Est-ce vrai ?
Damien PS2 Furst

Intox : C'est de « l'histoire ancienne »... Le jeu de KCET sortira en novembre 2001. Annoncé pour février à l'origine, sa sortie a en fait été avancée !

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124 rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

somme. Comment cela va-t-il se dérouler ? Expliquez-le en détail. Merci et bonne continuation !
John

...l'arrivée tarde !

« Correct ! ». Ce n'est plus un secret pour grand monde, et celui qui l'ignore devra quitter définitivement le plateau du Maillon faible... Toutes les PS2 françaises possèdent un port d'extension à l'arrière, et ce vide ne devrait plus tarder à être comblé. On le sait, ça fait des mois que vous entendez le même refrain, mais les choses se précisent désormais (ça fait aussi des mois que ça se précise, en fait). En tout cas, le disque dur de 40 Go tant attendu est enfin en vente au Japon, via Internet uniquement, depuis le 19 juillet (il sera véritablement dispo dans l'archipel en septembre). Premier but concret : optimiser les vitesses de chargement des jeux. Ce fut vérifié en pratique et de façon plutôt convaincante avec FF10 (sorti le même jour !), l'un des premiers jeux à en profiter, avant le futur Ace Combat 4. Malheureusement, aucune hâte à avoir : le DD risque bien de se faire attendre encore pas mal de temps en France. Bref, si vous n'avez pas les yeux bridés, vous serez encore dans le flou pour cette fois... (hum). L'Europe, « maillon faible » du jeu vidéo ?

Final Fantasy rempile

Salut à vous, gens d'Play2mag. J'aurais quelques questions à vous poser. Étant donné que FFX sera sur le support DVD, se pourrait-il que les voix de la version PAL soit dans la langue japonaise avec des sous-titres français (forcément) ! Pourquoi Konami ne ferait-il pas un lancement mondial de Metal Gear Solid 2 puisque vous et moi savons que ce sera très certainement LE jeu de la nouvelle génération des consoles ? Enfin, comme j'ai très envie de jouer à GT3, que me conseilleriez-vous pour nettoyer la lentille de ma PS2 ? Je ne sais pas si je serai publié mais merci d'avance.
Mika de Thonon

En attendant, jouons...

Pour l'instant, les rares détails de la localisation de ce FF sont les suivants : le jeu européen bénéficiera de voix anglaises avec des sous-titres en français. Mais pourquoi pas des pistes sonores supplémentaires, avec un changement de langues de sous-titres à la volée ? C'est une idée, on profiterait ainsi pleinement du support DVD ! Sur la version japonaise, en tout cas, les voix étaient 100 % jap'. Le marché du jeu a ses principes : chaque langue en son camp, et ils risquent bien de sévir une nouvelle fois. « Metal Gear quoi ? » ...d'accord on plaisante. Le jeu de Kojima refait son éternel come-back dans le courrier, avec une nouvelle info à la clé : sa sortie est annoncée pour novembre aux États-Unis ! Il est même déjà disponible en pré-commande sur des sites d'achats en ligne US ! Le jeu est donc avancé pour les Américains, le Japon suivant d'un petit mois. Pas de changement annoncé pour la France en revanche (février 2002). Quant à la « tête de lecture » PS2, si vous n'avez pas un bon vieux Karsher pour la détartrer, orientez-vous vers le CD Lens Cleaner, en vente dans les boutiques de jeux vidéo. Il existe aussi des disques de nettoyage spécifiques aux lecteurs DVD... et compatible PS2, sous l'appellation DVD Lens Cleaner ! GT3 rencontrerait effectivement des problèmes de lecture sur certaines consoles. Problème hardware ou software ? Un peu les deux en fait : ce jeu extraordinaire (très dense au niveau des données de jeu) tournerait difficilement si la lentille de la PS2 n'était pas parfaitement propre.

Le disque dur, première implantation hardware à faire son « entrée » sur PS2

Confusion des genres

Au sujet de votre article sur la mort du jeu vidéo dans le n° 55, j'ai quelques précisions à apporter. En effet, vous confondez tout, comme d'habitude, sur le thème des hackers. Comme toujours, vous décrivez ces personnes comme des bad boys sans cœur prêts à tout pour gagner du fric. Par contre, ce que vous dites quant au « défi personnel » est exact. (...) Un cracker casse la protection d'un programme, un hacker celle d'un site. Même s'il est vrai qu'un hacker de bon niveau est aussi un cracker, il ne faut pas tout confondre (...) J'aurais espéré qu'un magazine de votre trempe, c'est-à-dire clair précis et fiable, aurait fait la différence entre hacker et cracker, et n'aurait pas limité le « piratage » à une minorité de personnes qui font des centaines de fois moins de dommages qu'une bande de petits frimeurs avec leurs graveurs à deux sous. Il existe encore des personnes bien intentionnées dans ce milieu.

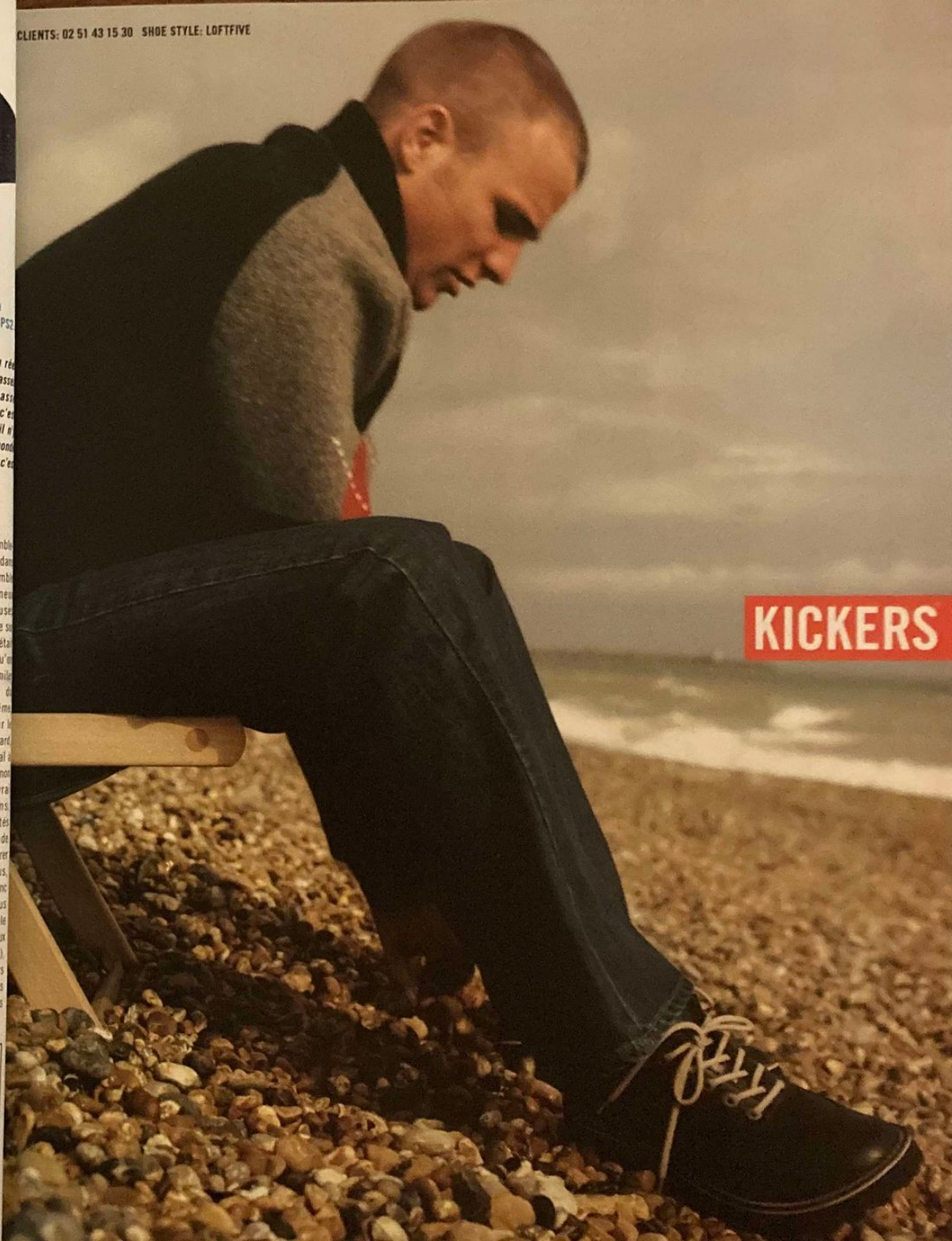
Par contre, votre article soulève un réel problème mais ne le développe pas assez (je pense) : si le piratage de masse continue, le jeu vidéo va mourir, c'est inévitable. Il est clair que lorsqu'il n'y aura plus de jeux à graver, tout le monde sera perdant (nous les premiers) et c'est ce qui risquer d'arriver.
Un internaute

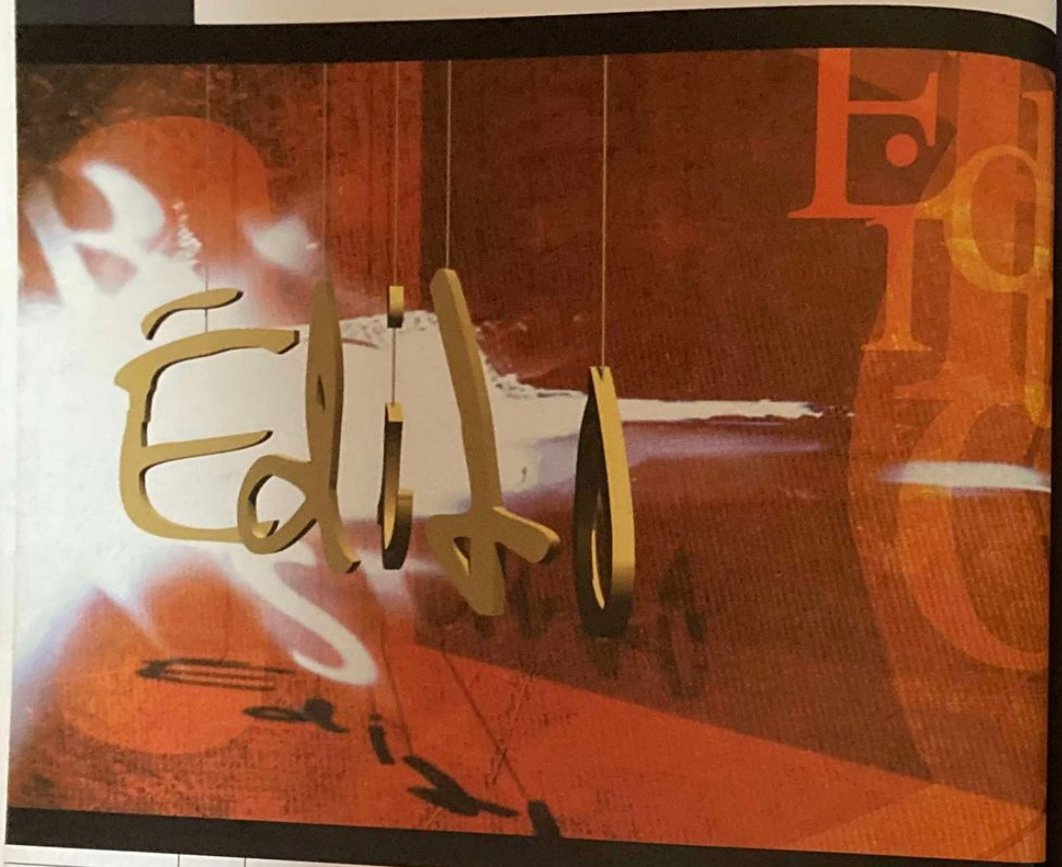
Presse généraliste ?

La confusion serait assez fréquente semble-t-il : celui de mettre hacker et cracker dans le même panier. Une affaire qui semble irriter au plus haut point les fameux « hackers », au vu des nombreuses protestations et polémiques qu'on trouve sur le Net à leur sujet. De notre côté, il était certainement moins confus, lorsqu'il s'adresse à un large public, d'assimiler les deux termes, dans le cadre du « bidouillage » de jeux vidéo. De même certaines personnes « touchées » par le phénomène du piratage massif (au hasard, les développeurs) auront peut-être du mal à admettre cette distinction. Ce n'était pas non plus notre intention de les trahir, à vrai dire... Tout est question d'intentions apparemment : le hacker a les capacités de contribuer au progrès dans le monde informatique, sa passion, et il peut opérer correctement ; le cracker aurait, en plus, l'intention de nuire. Les deux peuvent donc théoriquement se retrouver. Mais le plus préoccupant reste la menace pesant sur le monde vidéoludique. Plus que la mort des jeux vidéo (le plus loin possible, de préférence), c'est la mort de l'originalité que les joueurs risquent de voir arriver, avec les rachats massifs des boîtes de développement par les « Grands » et la menace du monopole.

Jeux à sortir

	éditeur	genre	date annoncée
FIFA 2002	EA Sports	foot !	novembre 2001
RESIDENT EVIL 4	Capcom	survival/horror	aucune date
TENCHU 3	Activision	infiltration/ camouflage	milieu 2002





PSone Magazine n'est plus. Dans le contexte plus que turbulent qui agite le microcosme du jeu vidéo, nous avons jugé préférable d'arrêter la publication de celui-ci. Que nos lecteurs ne s'inquiètent pas car l'actualité de la petite sœur de la PS2 intègre donc désormais nos pages. On commencera en beauté ce numéro PS2/PSone par l'annonce officielle, premiers clichés à l'appui, de la sortie prochaine du jeu inspiré par la populaire saga de romans *Harry Potter*. Populaires aussi, mais dans un tout autre sens, *Qui veut gagner des millions ?* et le détestable *Maillon faible* s'arrogent aussi la vedette sur PSone. Autant dire qu'il y en aura pour tous les goûts alors que, parallèlement, la ludothèque PS2 s'étoffe. Red Faction, Devil May Cry, Silent Hill 2… voilà des titres comme on les aime. La fin d'année sera animée. Du côté jeux comme du côté DVD (voir notre actualité pour les amateurs de zone 1 et 3), la PlayStation 2 ne passera pas inaperçue en 2001, qu'on se le dise. Il ne manque qu'une petite baisse de prix (significative) afin de satisfaire tout le monde et la vie sera définitivement belle.

J.-F. Morisse

PROJECT EDEN

BIENVENUE EN ENFER.

www.projectedengame.com

Sommaire

En couverture

98 Red Faction
Alors que l'humanité prévoit d'envoyer des hommes sur [illegible] dans les 20 ans à venir, Red Faction fait la nique aux [illegible]tifiques et vous propulse directement sur la planète rouge

Jak and Daxter 28
Connaissant le savoir-faire des p'tits gars de Naughty Dog, créateurs de Crash Bandicoot, on ne peut qu'attendre avec impatience Jak and Daxter bénéficiant d'un moteur 3D remarquable et de décors magnifiques.

Deus Ex 32
Les excellents titres que l'on envie au monde du PC commencent à voir le jour sur console. Le très célèbre Deux Ex arrive enfin sur PS2 pour un portage qui s'annonce à la hauteur de toutes nos espérances.

Tomb Raider Next Gen 56
Cette année et pour la première fois, la grande absente du salon de l'E3 était la belle Lara Croft. Mais ce n'est pas pour autant que Tomb Raider est tombé aux oubliettes. Adrian Smith, responsable de projet chez Core Design, nous en fait la preuve par 6.

Ico 62
Depuis la sortie de la PS2, on est toujours à la recherche de l'Emotion Engine. Il semblerait qu'on l'ait enfin trouvé avec Ico. Une aventure qui devrait tous nous enchanter avec ses textures organiques et sa très bonne jouabilité. Ico pourrait bien être le prochain chef-d'œuvre signé Sony.

Final Fantasy XI 86
On le sait, l'avenir du monde vidéoludique sera online. Vous ne rêvez pas : avant même la sortie de FFX, voici les premières images de FFXI. Explications du jeu en réseau, le nouveau cheval de bataille des développeurs.

88 Tekken 4
Alors que Dead or Alive s'en est allé vivre sous d'autres latitudes, Namco s'apprête une nouvelle fois à frapper un grand coup avec Tekken 4, suite d'une série qui divise les amateurs de jeux de combat. Ça devrait faire mal !

90 Onimusha 2
Plus beau et plus long que le premier épisode, Onimusha 2 prend des allures de production cinématographique digne des meilleurs films d'action japonais. Une véritable suite, signée Capcom, avec un scénario bien ficelé et des combats grandioses.

94 Travelling
En ce beau mois de septembre, la rubrique Travelling n'est pas rayonnante et verse plutôt dans le moyen. Heureusement, Red Faction et Resident Evil Code Veronica sont là pour relever le niveau.

98 **Red Faction**
102 **Dark Cloud**
104 **Extreme G3**
106 **Kuri Kuri Mix**
108 **Resident Evil Code Veronica**

110 Les autres sorties
CART Fury
City Crisis
Freak Out
Ephemeral Fantasia

126 Sorties DVD
Pour cette rentrée des classes, les sorties DVD devraient vous redonner du cœur à l'ouvrage [illegible] *la Vérité si je mens 2, la Mort aux trousses, [illegible] Vertical Limit, in the Mood for Love, l'Âme des guerriers, Armageddon, Scream Collector*, sans *Hannibal*. Une rubrique à dévorer sans modéra[illegible]

144 Hors Jeux
Play2Mag a rencontré pour vous un des grands « pop-rock-noisy » du moment. Interview des musiciens de Muse, qui ne sont pas totalement étrangers au monde du jeu vidéo.

Sans oublier les autres rubriques

24 **Mise en scène**
113 **Cahier spécial jeux PSone**
158 **Internet**
160 **Comme les autres**
164 **La notice du DVD**
168 **Récap**

Tekken 4
Tekken 4 : le prochain blockbuster de Namco p.88

Onimusha 2
Capcom propose d'ores et déjà la suite de son chef-d'œuvre p.90

Tomb Raider Next Gen
Pas une année sans Lara ou presque. Premières révélations exclusives p.56

Final Fantasy XI
Final Fantasy XI pourrait ne jamais sortir en Europe. Le pourquoi du comment p.86

Vivacity SPORTLINE

La ville en 2 tons, 3 mouvements.

de-boue avant type sport - Aileron arrière assorti au véhicule - Compteur digital avec jauge à essence et compteur journalier

PEUGEOT Motocycles

UTAC

Esso

Financement pratique

www.peugeot-motocycles.com 100% libre

Paris Dakar TOTAL

L'ESSENTIEL N'EST PAS DE GAGNER MAIS DE TERMINER !

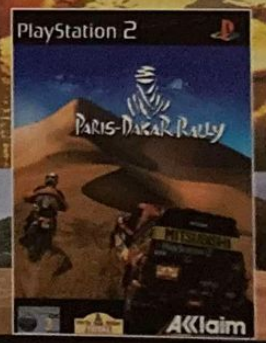
Acclaim

www.ACCLAIM.com

PARIS DAKAR ™ and Acclaim ® & © 2001. All rights reserved.Product under license ASO, S.A. All trademark right reserved. © ASO, S.A. Developed by Broadsword Interactive. All rights reserved.

Crédit photo : MAINDRU

PARIS-DAKAR® RALLY

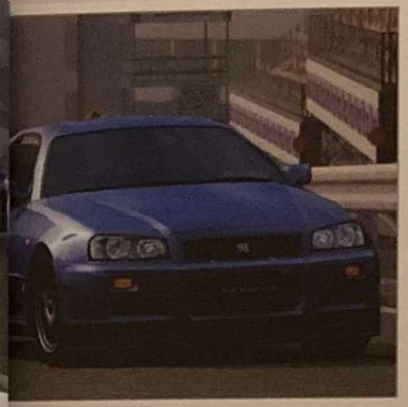


Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*
*2.21 F/mn

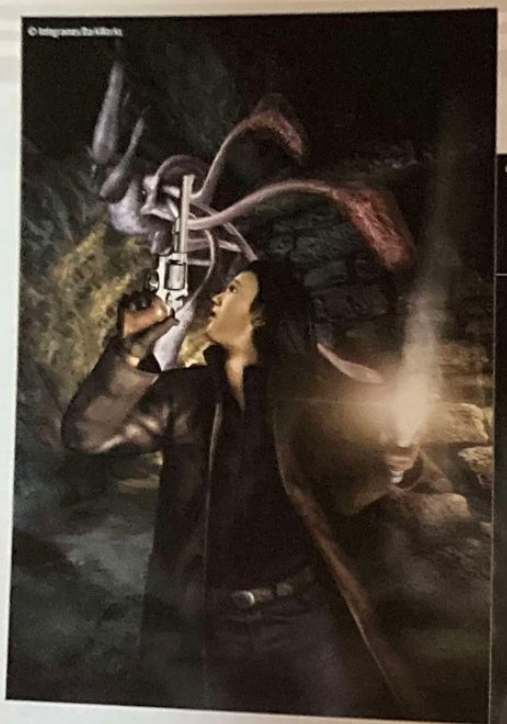
PC CD PlayStation 2

Allez zou, petit medley purement subjectif des plus beaux visuels haute résolution que nous ayons reçus cet été… Car c'est bien là le but de cette rubrique : vous présenter ces œuvres numériques créées par ces graphistes du jeu vidéo peu connus et pourtant si talentueux !

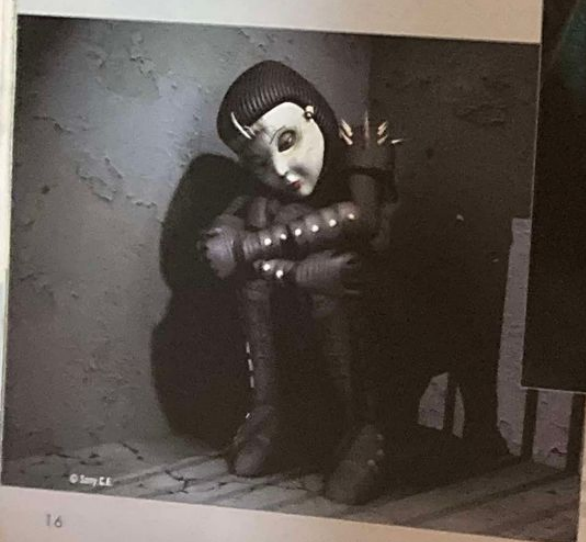
Un visuel tiré de Dropship, qui illustre parfaitement le concept du jeu : sur terre comme dans les airs, vous devrez piloter une pléthore d'engins offensifs et jouer à la guerre. La vraie !



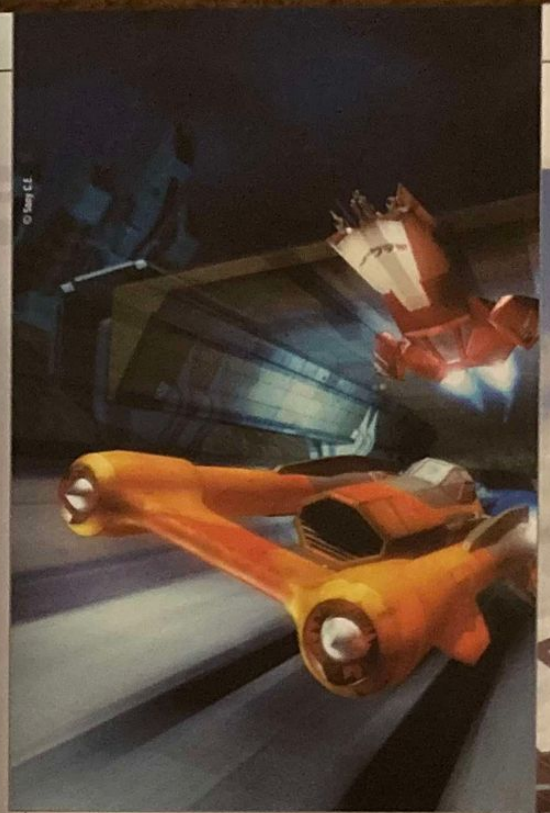
Un personnage haut en couleur, des graphismes efficaces et une action bien speed, tel est le pedigree de Klonoa 2… comme en atteste ce visuel !



Dans Alone in the Dark 4, une bonne partie de l'ambiance repose sur l'opposition ombre/lumière. Particularité que les graphistes de DarkWorks n'ont pas hésité à mettre en avant dans leurs artworks.

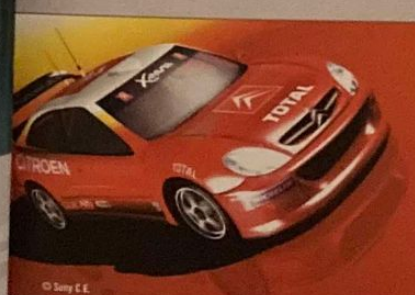


Très « léger » dans son concept, Twisted Metal Black n'en est pas moins assez glauque question character design (en clair : le look des personnages). J'sais pas vous, mais moi, je trouve celui-là assez malsain...

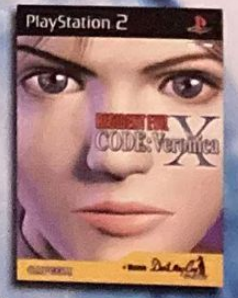


WipEout Fusion mise tout sur sa vitesse et ses sensations extrêmes. Particularités extrêmement bien rendues dans ce visuel !

Le Monde des Bleus 2002 sera-t-il capable de lutter à armes égales contre le Pro Evolution Soccer de Konami ? Trop tôt pour le dire, par contre, question design, le bébé de Sony frappe très fort !



SI RESIDENT EVIL N'EXISTAIT PAS



L'HORREUR A UN NOM

CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

16

ÉDITEUR : Ubi Soft **DÉVELOPPEUR :** Ubi Soft (Canada) **DISPONIBLE** fin 20

Lui, Tarzan...

Moi, Le Pixx...

par Le Pixx

Il y a un an et demi, pour aller voir *Tarzan*, je me suis fait accompagner de mon fils de 5 ans. Maintenant, pour le jeu vidéo, je me sers de mon statut de journaliste. Que voulez-vous... Tous les moyens sont bons pour éviter de passer pour un grand enfant !

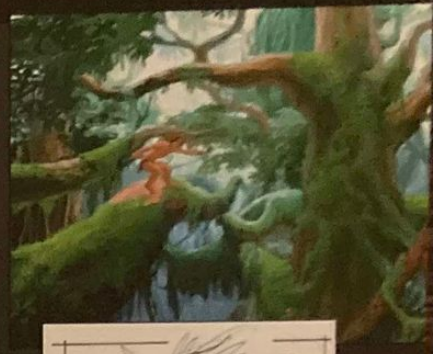
En dehors de ces considérations philosophiques proches du rien, il faut quand même s'arrêter un peu sur la réalisation de ce jeu. En effet, les exemples d'adaptations de dessins animés vers le jeu vidéo sont fréquents et il arrive bien trop souvent que ladite adaptation soit complètement manquée. D'où les deux difficultés qu'ont dû rencontrer des développeurs du jeu. Primo, respecter la charte graphique du film, qui est très énergique au niveau des mouvements des personnages et très aboutie au niveau de la conception des décors. Deuzio, faire en sorte de créer un gameplay suffisamment à la hauteur, pour garantir un bon jeu en parfaite continuité avec le film. Du coup, on a demandé à Marek Bogdan, directeur artistique de la modélisation, et Pierre-Sébastien Pouliot, chef d'équipe pour l'animation, comment ils s'y étaient pris pour tirer la « substantifique moelle » du dessin animé et en faire un jeu.

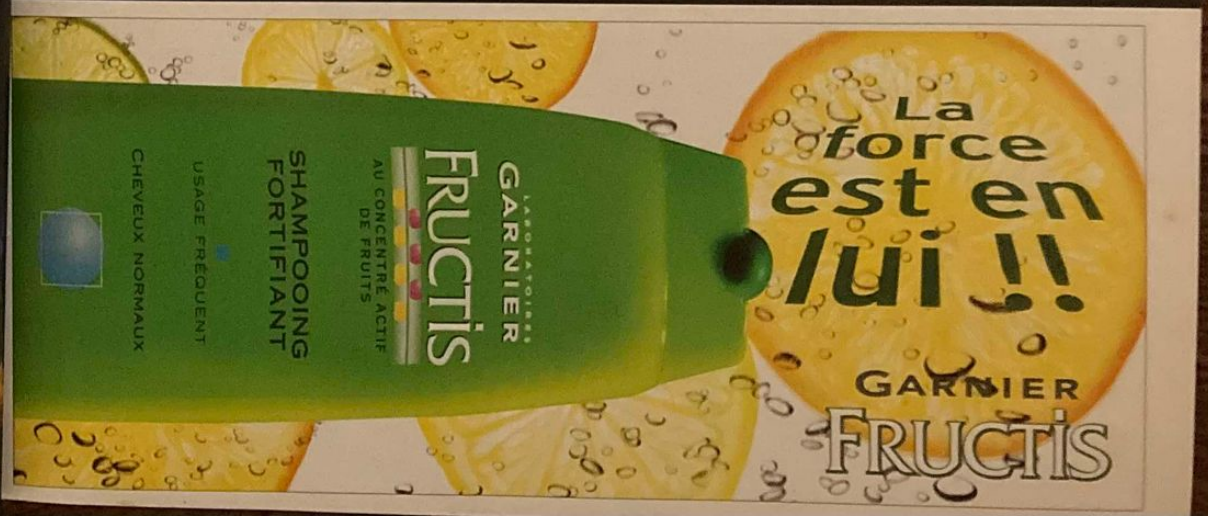
VOUS ÊTES-VOUS BEAUCOUP SERVI DES DÉCORS DU DESSIN ANIMÉ ? QUELLES ONT ÉTÉ LES PRINCIPALES DIFFICULTÉS QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉES POUR RESTITUER L'AMBIANCE OPPRESSANTE DE LA JUNGLE QUE L'ON RESSENT DANS LE FILM ?

Nous nous sommes beaucoup servi des décors de Disney comme référence graphique, pour bien situer dans quel genre d'ambiance nous voulions évoluer. Mais les décors du jeu comme tel ont entièrement été réalisés par nos graphistes. Ce sont les limites graphiques de la console PS2 qui nous ont posé le plus de contraintes. Il était impossible de modéliser l'environnement au complet en 3D, à cause des limites en polygones de la console. Par conséquent, nous avons utilisé des techniques telles que les Sky Box et les objets en instance pour obtenir un résultat très dense qui rappelle la jungle du film.

AU REGARD DES STORY-BOARDS, TARZAN, LE JEU VIDÉO, A-T-IL ÉTÉ PENSÉ PLUS COMME UN DESSIN ANIMÉ ET, DE CE FAIT, VOUS A-T-IL FALLU REPENSER COMPLÈTEMENT LES ATTITUDES DES PERSONNAGES DU DESSIN ANIMÉ POUR LEUR ADAPTATION EN JEU VIDÉO, SURTOUT DANS DES MOUVEMENTS NON VUS DANS LE FILM ?

Le jeu commence où l'histoire du film nous a laissés. En Story Mode, l'histoire est véhiculée par des cinématiques pré-rendues, ainsi que par les niveaux de jeu eux-mêmes. Souvent, le but des niveaux est justifié par ce qui se passe dans l'histoire et l'histoire vient appuyer ce qui se passe dans le jeu.
Nous avons utilisé les story-boards, pour illustrer ce qui allait se passer dans les cinématiques. Les niveaux de jeu ont également été dessinés pour prévoir le gameplay et s'assurer que la vision de tous les membres de l'équipe, entre le jeu et l'histoire, était bien cohérente avant de débuter la production.
La plupart des idées de comportement en ce qui concerne Tarzan, surtout dans les niveaux d'exploration de la jungle, nous sont venues directement du film. À la base, nous avons voulu exploiter le côté plus extrême de Tarzan. À partir de cette idée, nous avons imaginé des comportements qui s'appliqueraient bien au concept de sports extrêmes tout en respectant le monde de Tarzan.
Par exemple, nous avons trouvé l'idée des figures en regardant les parties du film où Tarzan navigue librement dans la jungle. Nous avons ensuite élargi cette idée à tout ce que Tarzan fait, dans le jeu.





POUR LA CRÉATION DE NOUVEAUX PERSONNAGES, VOUS ÊTES-VOUS SERVI D'UNE CHARTE GRAPHIQUE PROPRE AU DESSIN ANIMÉ ?

Les nouveaux personnages qui n'étaient pas dans le film ont été créés de toutes pièces par nos graphistes. Nous avons travaillé en collaboration avec Disney, pour les perfectionner et bien les intégrer au groupe des autres personnages du film. Sans quoi, ils auraient fait « tâche » au milieu de l'univers. Il était important d'essayer de garder la plus grande cohérence graphique possible.

QUELLES ONT ÉTÉ LES PRINCIPALES DIFFICULTÉS POUR RÉALISER LES ADAPTATIONS GRAPHIQUES DES PERSONNAGES DU FILM VERS LA CONSOLE ?

Une fois de plus, nous avons eu à faire face à plusieurs défis au niveau de la PS2. Notamment, au niveau de la limite en textures et en polygones. Il a également fallu utiliser de façon efficace les fonctions hardware de la console, pour obtenir le résultat qu'on peut observer aujourd'hui.
En général, le plus gros défi créatif réside dans l'adaptation du personnage 2D pour la 3D. Souvent, il n'a pas qu'une seule, mais plusieurs formes, selon le point de vue ou la perspective dans laquelle on le trouve dans le film. En 3D, nous sommes forcés d'arrêter les spécifications du personnage sur une seule forme et une grandeur précise. Ainsi, il a fallu travailler de concert avec Disney pour trouver le meilleur compromis pour Tarzan, Terk, Jane et les autres personnages du film.

A-T-IL FALLU DESSINER TOUTES LES CHORÉGRAPHIES DES DIFFÉRENTES ACTIONS ?

Nous avons surtout chorégraphié les séquences cinématiques. C'est-à-dire les Boss Fight, les cinématiques temps réel et pré-calculées. Il s'est avéré nécessaire de les chorégraphier pour bien situer l'action aussi bien en ce qui concerne le niveau que le début et la fin de l'animation, afin d'assurer une transition bien transparente avec le jeu.
Enfin, nous avons voulu que tous les membres de l'équipe aient la même vision de l'objectif, avant de débuter.
Les autres actions, plus courtes, ont été déterminées sur papier avant de débuter. Par contre, chaque graphiste a pu décider, selon ses préférences, de dessiner ou non l'action, avant de débuter l'animation.

PRINCIPE DE BASE :

Avant de bien monter un niveau de jeu, avec tout ce qu'il comporte en accessoires, actions possibles, ennemis, et tout le reste, il faut quand même savoir un peu comment on va s'y prendre pour promener le joueur. Pour ce faire, on choisit des endroits-clés dans lesquels se déroulent l'action et on la décompose, en fléchant la trajectoire du personnage, tout en entrecoupant ladite trajectoire par des graphismes représentant les différentes attitudes du moment.

S'armer pour mieux gagner

De retour de vacances, vous retombez dans votre petit train-train. Réveil, école ou travail, devoir et console ! Après un mois d'abandon, elle avait bien besoin de vous retrouver en pleine forme. Ça tient autant pour vous que pour elle, c'est pourquoi nous avons pensé, pour ce shopping de la rentrée, vous remémorer quelques accessoires PS2 sortis depuis la naissance de votre console.

LA PLAYSTATION 2 : la star, l'indispensable. Prix : 2 790 F

LA MEMORY CARD SONY : 8 MB. Prix : 299 F

LA MEMORY CARD MADCATZ BIG BEN : design original, 8 MB. Prix : environ 200 F

LA MANETTE DUAL SHOCK 2 DE SONY : boutons analogiques, vibrante, elle permet plus d'immersion dans le jeu. Prix : 199 F

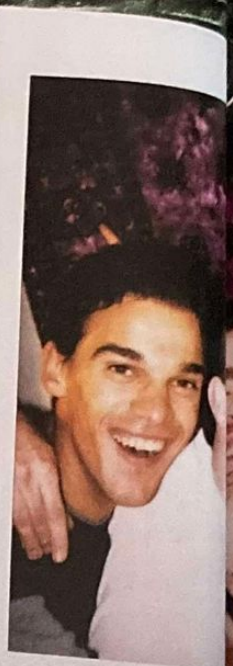
LA TÉLÉCOMMANDE SAITEK : inévitable pour toute projection de DVD, cette télécommande est celle dont le design correspond le plus à celui de votre console. Très simple d'utilisation, elle permet un retour rapide au menu et l'accès aux fonctions les plus basiques. Prise en main agréable. L'adaptateur inséré dans le port manette est muni d'une ouverture extérieure pour un paddle. Prix : 199 F

Photo : Patrick Sardaillet

LA TÉLÉCOMMANDE JOYTECH : toute mignonne, mais trop petite, cette télécommande vous échappera souvent des mains. Le relief des boutons étant très léger, il faut bien appuyer pour qu'une commande soit enregistrée. L'insertion de l'adaptateur n'est pas aisée, par contre il ne condamne pas le port manette car il est lui aussi muni d'une ouverture externe. Prix : 99 F

LA TÉLÉCOMMANDE OFFICIELLE DE SONY : petit communiqué de presse de dernière minute qui nous signale enfin l'arrivée de la télécommande Sony. N'en ayant pas encore reçu un exemplaire nous n'avons pu la tester, pour vous en dire plus. Prix : 199 F

LA TÉLÉCOMMANDE MAD CATZ DE BIGBEN INTERACTIVE : la plus complète qu'il nous ait été donné de tester, elle sert aussi pour la télé et le magnétoscope. Néanmoins, cette triple utilité comporte un inconvénient, tant de fonctions sur une si petite surface réduit leur performance. Pour les commandes de la TV, on se contente d'un changement de chaîne et de volume, c'est léger. L'adaptateur condamne l'accès au port manette, dommage. Excellente prise en main, fonctions DVD complètes avec l'accès au menu par les boutons sous-titres et display. Prix : 199 F



VOS AMIS VOUS ONT PROMIS QU'ILS SERAIEN TOUJOURS LÀ POUR VOUS...
MAINTENANT VOUS POUVEZ LE VÉRIFIER.

AVEC LES MESSAGES ÉCLAIR, AOL EST LE SEUL À VOUS OFFRIR UNE MESSAGERIE INSTANTANÉE PRÉ-INSTALLÉE SUR SON LOGICIEL POUR VOIR SI VOS AMIS SONT CONNECTÉS POUR DIALOGUER EN DIRECT AVEC EUX.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

AOL.

DOM : AOL - RCS Nanterre 432 152 777 - ONG DP ARTEUF 0901

GENRE : Action/aventure ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Naughty Dog (États-Unis) DISPONIBLE hiver 2001

Le nouveau titre du célèbre studio aura su se faire désirer. Après un aperçu bref mais très encourageant à l'E3, nous avons enfin pu en apprendre plus sur ce hit en puissance.

Jak and Daxter

Le blockbuster de Noël

par Grégory Szriftgiser

Au début, on se perd en conjectures et en rêves. On capte des bribes d'info, on écoute des rumeurs... On sait cependant, que la talentueuse équipe de Naughty Dog, qui a toujours été un participant de choix à l'univers PlayStation, travaille sur un nouveau projet : le projet Y. Une année passe, puis une deuxième... On attend les grands représentants de l'Emotion Engine et enfin, un E3 enthousiasmant nous rassure à cet égard, nous montrant des jeux tels qu'on les a rêvés. Et parmi eux figure le projet Y, bien entendu, qui enlève enfin son masque pour devenir « Jak and Daxter ». Deux nouveaux personnages, pour un type de jeu nouveau, une expérience nouvelle, mais surtout une nouvelle attente. Après Crash Bandicoot, Naughty Dog voit plus grand, plus riche, plus long, plus profond ! À mi-chemin entre le monde virtuel et le jeu traditionnel, leur nouveau titre nous aura mis en arrêt à l'E3 et gorgé d'envie cet été, alors que nous visitions leurs studios de Santa Monica, en Californie.

Quand l'aventure s'en mêle

Pour la série des Crash, pas besoin de scénario hyper-développé. Le plaisir, immédiat, était au rendez-vous, mais en vérité, le challenge restait des plus habituels. La plate-forme sauce Naughty Dog, c'est bien, mais il était temps de voir plus loin. Ainsi, après un bref mais remarquable passage dans le genre de la course, ils ont éprouvé le désir de raconter une histoire et de la faire vivre à travers un monde spécifique, par le biais d'une aventure très prenante. Exit, le turbulent Bandicoot, et place au nouveau binôme.

Jak et Daxter sont des amis inséparables. Ils ont fait ensemble les 400 coups, se connaissent depuis leur premier biberon et n'ont jamais vraiment eu de gros problèmes dans la vie. Jusqu'au jour où le couple tombe sur un os. En explorant un recoin un peu plus reculé que d'habitude, Daxter tombe dans une sorte de bouillon noirâtre et bulleux... pour en ressortir sous la forme d'une sorte de lémurien ! L'événement tragique poussera nos deux héros vers une quête improbable, qui les guidera aux quatre coins de leur monde, à la recherche d'une solution et d'explications sur cette source étrange. Cette aventure les emmènera évidemment beaucoup plus loin qu'ils ne le pensaient, ainsi que le joueur par la même occasion ! Ils découvriront de cette manière les différentes sources d'Eco, qui sont à la base de nombreuses mécaniques du gameplay et réaliseront que Daxter doit son état à l'Eco noir, énergie maléfique qui n'est pas sans rappeler le côté obscur de la Force. Très vite, le sage de leur village leur apprendra qu'un autre sage a consacré sa vie à l'étude de l'Eco noir et qu'il aura peut-être la solution à leurs problèmes. Mais c'est, bien sûr, sans compter avec les complications habituelles ! Pour en revenir un peu plus au jeu lui-même, il en résulte un cocktail détonnant. La volonté de Naughty Dog était assez simple sur le papier : mixer l'intensité des meilleurs jeux de plate-forme/action, avec l'immersion et l'attrait de la découverte des jeux d'aventure les plus performants. En somme (et il l'avoue tout net), il voulait obtenir le parfait mélange entre deux représentants reconnus de ces tendances : j'ai nommé Mario 64 et Zelda. Oui, ce sont des jeux qu'on n'aura jamais sur PlayStation 2, puisque ce sont des titres Nintendo... Toutefois, Jak and Daxter nous paraît bien parti pour nous offrir un « deux en un » de qualité ! Et Dieu sait que le pari était difficile.

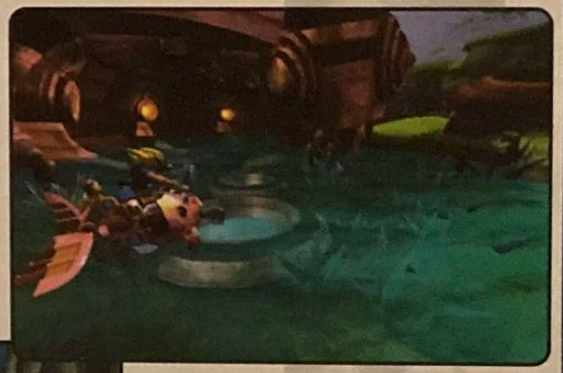
Côté action

Il est important, avant tout, de préciser que l'on ne jouera que Jak. En réalité, même si Daxter sera toujours là, c'est son comparse que l'on contrôlera grâce au Dual Shock et seulement lui. Daxter apportera bien entendu son aide (et pour cause, c'est tout de même pour lui qu'on se lance dans tout ça), essentiellement sous forme de conseils, de directions à suivre et de rappels divers, pour éviter d'une part que le joueur ne se perde trop dans l'immensité du monde et d'autre part pour qu'il sache un peu quoi faire, en tout cas au début du jeu.

C'est aussi par Daxter que la majeure partie de l'élément comique du jeu interviendra, à la manière du génie dans l'adaptation d'*Aladdin* par Disney.

Tout l'aspect action prend place à l'extérieur des villages. La vitesse du jeu, conséquente, alliée à la présence de monstres intelligents et de passages de plate-forme périlleux, constitue l'essentiel du challenge. Volontairement, ce dernier sera intense. Pour prendre l'exemple simple des combats, les diverses bestioles feront toujours leur possible pour vous suivre. Elles sont pour la plupart, capables de sauter des corniches ou de prendre des chemins détournés pour vous rejoindre, contrairement à de nombreux jeux où il est parfois trop simple d'éviter les affrontements. Du coup, mieux vaudra se débarrasser immédiatement de vos poursuivants, plutôt que se retrouver, quelques minutes plus tard, poursuivi par une meute dont la supériorité numérique vous placera bien plus en difficulté. D'autant plus que, techniquement, le moteur 3D ne se refuse pas l'affichage, l'animation et la gestion d'une petite dizaine d'adversaires à la fois. Jak est, bien entendu, un combattant féroce, dont l'extrême agilité et la rapidité saisissante sont les principaux atouts. Au fur et à mesure de votre progression, vous

Jak utilisant l'Eco jaune pour lancer une boule de feu.



La construction d'un monde

Les game designers de Naughty Dog, plutôt que d'utiliser le même type de terrain fréquemment mis en scène par d'autres studios, ont dessiné chaque recoin du monde à la main, à la plante près, sur de larges cartes en vue de dessus. Les artistes 2D à l'étage supérieur se sont, de leur côté, occupés de réaliser tous les dessins préliminaires pour donner au monde et à ses différents lieux, son identité, mais aussi pour remettre les cartes au propre et tout détailler. À l'aide de dessins supplémentaires, les cartes vues du dessus ont pris du volume zone par zone, grâce à des vues en perspective. Les artistes 3D se sont ensuite chargés de modéliser chaque motte de terre, chaque arbre, chaque corniche et chaque bâtiment, y compris les objets à l'intérieur. Un travail colossal mais qui permet, au final, à Jak and Daxter

Quelques arbres et plantes, le dessin servant aussi à évaluer leur taille par rapport au héros.

L'intérieur des bâtiments a demandé autant d'attention que le reste.

Voici une vue de haut de la zone de la plage, entre deux villages, très précise : on y distingue des sources d'Eco bleu.

Pour plus de crédibilité, tous les détails ont été pensés.

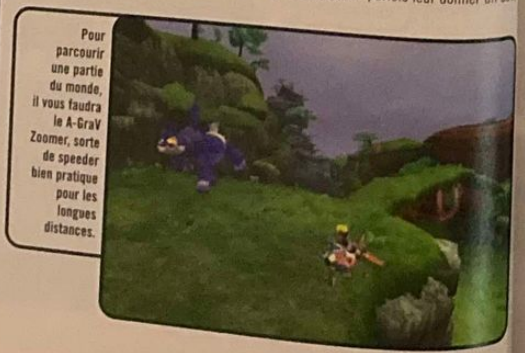
Lorsque vous aurez débloqué une bonne partie du monde, des téléporteurs permettront de se rendre rapidement d'un point à un autre.

découvrirez également les 4 sources d'Eco, cette énergie que Jak pourra exploiter pour acquérir de nouvelles capacités. L'Eco vert, le premier que vous rencontrerez, s'attache à la vie. Le bleu, lié à l'électricité, augmentera encore l'agilité de votre héros, lui permettant de courir plus vite, de sauter plus loin, mais aussi d'attirer les bonus à lui et ainsi de les récupérer plus facilement. Le jaune, pour sa part, couvre les attaques à distance, permettant à Jak de lancer des boules de feu. Enfin, reste l'Eco rouge, que Naughty Dog a gardé secret pour l'instant…

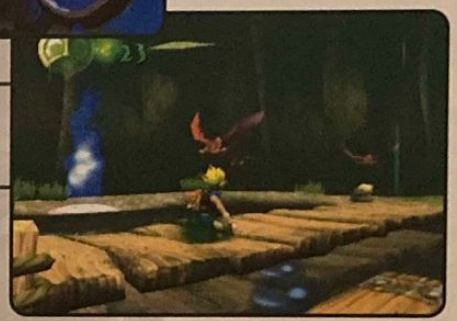
Bien entendu, ce serait se contenter de peu que de compter seulement sur les combats et la plate-forme. Jak and Daxter comprend également différentes sortes de mini-jeux, incorporés à l'aventure (pêche, course…), tous d'une qualité assez bluffante, surtout la course, avec ses diverses vues, la possibilité d'utiliser les goggles de Jak pour afficher un HUD spécial et d'avoir des informations supplémentaires sur les concurrents… Bref, Jak and Daxter s'est enrichi de toute l'expérience accumulée sur l'ensemble des titres précédents, q s'agisse aussi bien de Crash Team Rac que de certains niveaux particuliers Crash Bandicoot 3.

Côté aventure

À la limite, tout ce qu'on a vu pour moment ne distingue pas vraiment gameplay de Jak and Daxter de celui d Crash Bandicoot. C'est là qu'intervient t le reste du design, qui incorpore cet richesse de l'action, pour la mélanger a aspects aventure, découverte, explorati réflexion… tout en offrant cette liberté intéressante au joueur. Revenons aux bas de votre progression dans le jeu. Le tande devra collecter des power cells, unité d'énergie qui serviront de bien d manières. Parfois cachées dans des recoin périlleux donnant alors lieu à une phas axée action, la majeure partie d'entre elle sera plutôt gagnée au travers de mini quêtes. De village en village, on devra e effet tailler le bout de gras avec de personnages et parfois leur donner un cou



Pour parcourir une partie du monde, il vous faudra le A-GraV Zoomer, sorte de speeder bien pratique pour les longues distances.



Sur la gauche, une source d'Eco bleu rayonne.

Le « Flut Flut » est un oiseau que vous pourrez trouver et domestiquer et qui vous aidera beaucoup.

Un des très nombreux personnages développés pour le jeu.

de patte en échange d'informations ou de power cells. Bien entendu, certaines de ces quêtes sont divisées en plusieurs phases et ne peuvent être résolues d'une seule traite. De même, le jeu permet d'engager une quête, puis de la laisser pour se consacrer à autre chose, avant d'y revenir éventuellement plus tard. Au total, 100 power cells sont disséminées dans ce vaste monde. Toutes ne doivent pas forcément être collectées pour finir le jeu, mais une fin différente vous attend si vous y parvenez. Outre l'exploration et la résolution de quêtes, vous pourrez également obtenir des power cells par l'intermédiaire des Oracles. Ils vous livreront jusqu'à deux nouvelles power cells, en échange d'autres bonus collectés auparavant et pourront, par la même occasion, vous lancer dans des quêtes spéciales, souvent en temps limité, qui vous permettront de collecter des Hero Badges et d'acquérir ainsi de nouvelles capacités, facultatives, mais utiles à la découverte de certains recoins cachés.

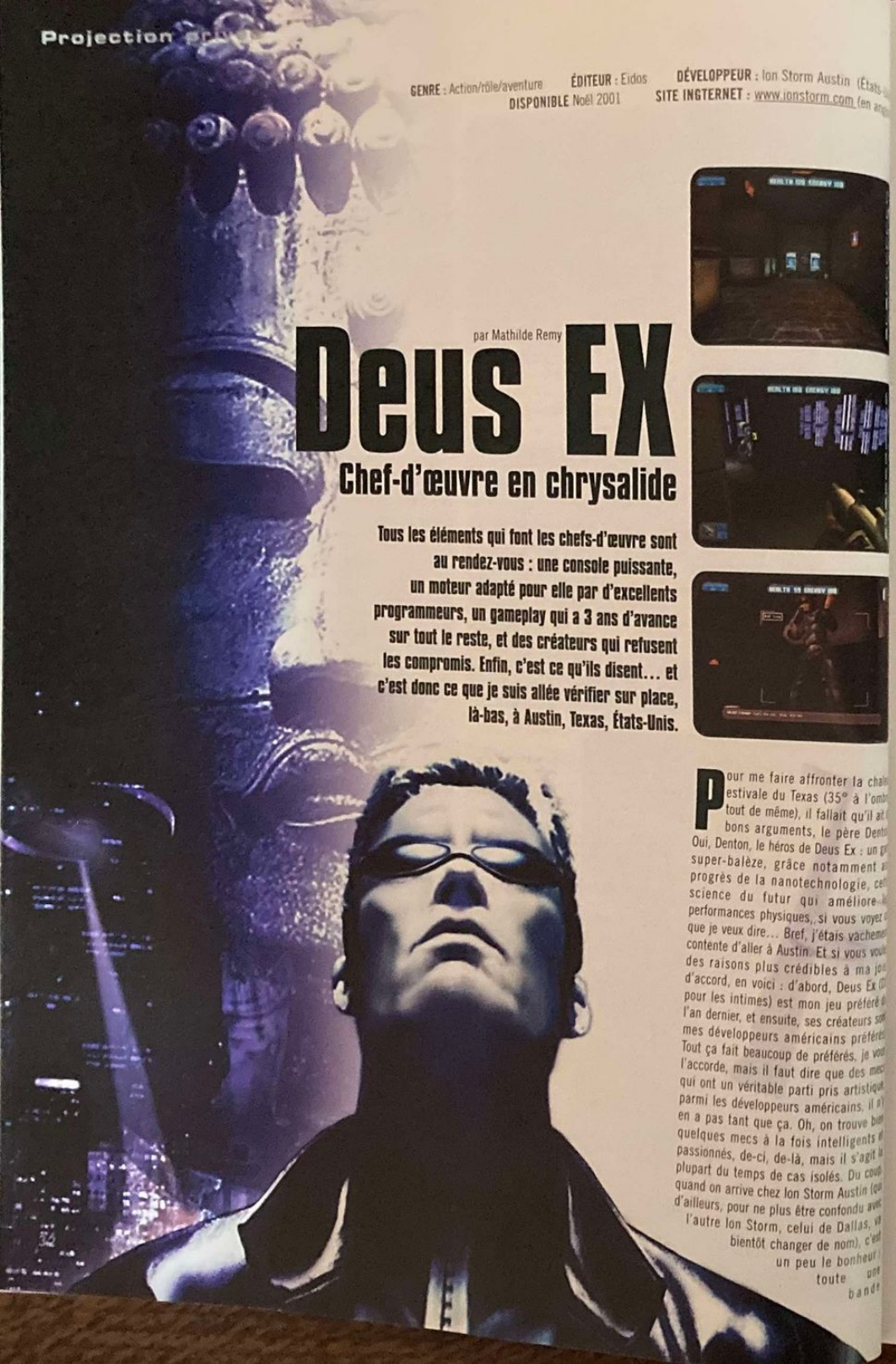
Un peu de technique

L'élément fondamental, qui donne corps à ce côté aventure si mordant, c'est avant tout l'absence de loadings. Comme Soul Reaver, précédemment, Jak and Daxter utilise une technologie dite de « streaming » (de l'anglais « stream » : « couler »), qui rend les loadings transparents et continus. Ainsi, le monde est en théorie « parcourable » d'un bout à l'autre, sans écran de chargement. Le concept de niveaux disparaît au profit de celui de zones entre lesquelles on peut circuler librement… à condition d'avoir suffisamment de power cells. Parce qu'il a fallu, évidemment, placer des garde-fous pour guider le joueur un minimum et permettre le développement du scénario. Cette possibilité, jumelée avec un moteur 3D particulièrement performant, capable d'afficher une distance de vue quasi-infinie, rend l'immersion immédiate et totale. Certains bâtiments majeurs, visités quelques heures auparavant, resteront ainsi parfaitement identifiables à l'horizon. Toujours dans la même optique de crédibilité du monde, les développeurs ont ajouté un cycle jour/nuit, qui n'a pas d'impact sur le gameplay ou l'aventure, mais assure un peu plus l'émerveillement du joueur. Et je n'ai même pas parlé des oiseaux s'envolant sur votre passage, des herbes s'agitant au gré du vent et de tout l'aspect sonore qui va avec. Le monde de Jak and Daxter est si vaste, que l'explorer et clore l'aventure, sans même avoir tout découvert, devrait prendre 2 à 3 fois plus longtemps que boucler un Crash Bandicoot !

Jak and Daxter offre donc un gameplay particulièrement bien dosé, doublé d'une technique sans faille. Naughty Dog nous prépare un titre à la finition tellement exemplaire qu'elle dépasse de loin tout ce qu'on a déjà vu, inaugurant par là même, un nouveau standard en la matière. En effet, le jeu sera entièrement doublé en français (c'est déjà énorme, considérant la qualité Disney des 2 heures d'animation et de cinématique), avec synchronisation labiale et surtout en conservant la possibilité de passer, à la volée, de la V.O. à la V.F. ainsi que du 50 au 60 Hz (Pal à NTSC) ! Enfin, le DVD sera exploité à fond sur PlayStation 2… Jak and Daxter ne révolutionne pas le jeu vidéo, certes, mais dès l'hiver prochain, il devrait en tout cas nous scotcher à l'écran pour une expérience mémorable.

Jak and Daxter respire la qualité et la richesse à tous les niveaux !

GENRE : Action/rôle/aventure ÉDITEUR : Eidos DÉVELOPPEUR : Ion Storm Austin (États-
DISPONIBLE Noël 2001 SITE INGTERNET : www.ionstorm.com (en an



par Mathilde Remy

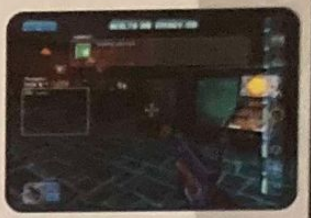
Deus EX

Chef-d'œuvre en chrysalide

Tous les éléments qui font les chefs-d'œuvre sont au rendez-vous : une console puissante, un moteur adapté pour elle par d'excellents programmeurs, un gameplay qui a 3 ans d'avance sur tout le reste, et des créateurs qui refusent les compromis. Enfin, c'est ce qu'ils disent… et c'est donc ce que je suis allée vérifier sur place, là-bas, à Austin, Texas, États-Unis.

Pour me faire affronter la chal
estivale du Texas (35° à l'omb
tout de même), il fallait qu'il ait
bons arguments, le père Dent
Oui, Denton, le héros de Deus Ex : un g
super-balèze, grâce notamment a
progrès de la nanotechnologie, ce
science du futur qui améliore
performances physiques, si vous voyez
que je veux dire… Bref, j'étais vachemen
contente d'aller à Austin. Et si vous vou
des raisons plus crédibles à ma jo
d'accord, en voici : d'abord, Deus Ex (D
pour les intimes) est mon jeu préféré
l'an dernier, et ensuite, ses créateurs so
mes développeurs américains préféré
Tout ça fait beaucoup de préférés, je vou
l'accorde, mais il faut dire que des mec
qui ont un véritable parti pris artistiqu
parmi les développeurs américains, il n
en a pas tant que ça. Oh, on trouve bien
quelques mecs à la fois intelligents e
passionnés, de-ci, de-là, mais il s'agit l
plupart du temps de cas isolés. Du coup
quand on arrive chez Ion Storm Austin (qu
d'ailleurs, pour ne plus être confondu avec
l'autre Ion Storm, celui de Dallas, v
bientôt changer de nom), c'est
un peu le bonheur
toute une
bande

La vue subjective renforce notre identification au héros.



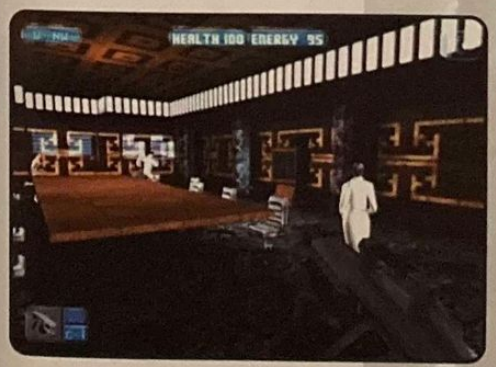
de gars (et quelques filles) qui adorent disséquer pendant des heures, les mécanismes d'un jeu, son concept, sa psychologie, sa morale, son essence… et qui consacrent également pas mal d'énergie à essayer de partager leur expérience avec d'autres développeurs de jeux, lors de tout un tas de conventions, colloques et compagnie. Bref, le jour où notre industrie accèdera officiellement au statut d'art, j'espère qu'elle n'oubliera pas de les remercier.

Au royaume de la linéarité…

…DX fait tache ! En effet, l'une des principales caractéristiques de ce jeu est indéniablement la richesse et la non-linéarité de son gameplay et de ses niveaux : outre la possibilité de résoudre chaque situation de plusieurs manières différentes (gros gun, sniper, ninja, planqué, etc.), DX propose toujours au moins deux chemins distincts pour traverser chaque niveau, voire trois, même quatre parfois ! Un peu comme ce que promet MGS 2, quoi. Mais contrairement à ce dernier (et aux jeux japonais en général), DX ne vous offrira pas un héros à la personnalité très marquée, ni même une histoire aussi fortement scénarisée. Au contraire : tel que l'ont voulu ses créateurs, Denton est un personnage à construire vous-même, au fur et à mesure de vos choix, et selon la façon dont vous ferez évoluer votre histoire. Évidemment, il y aura une série de passages obligés, en particulier aux changements de niveaux. Mais au sein de ces derniers, vous serez terriblement libre : libre d'aller où vous voudrez, de parler à qui vous voudrez, de tuer qui vous voudrez, de développer les qualités que vous voudrez (grâce aux points d'expérience que vous engrangerez au cours de votre progression), d'améliorer vos performances physiques comme vous le voudrez (grâce aux capsules de nanotechnologie que vous récolterez au fur et à mesure). Bref, tout ça pour dire à quel point DX est riche… et à quel point ses créateurs sont en train de se prendre la tête pour le porter sur PS2 !

Mémoire qui flanche ?

Eh oui, on a déjà dû vous le dire mille fois, le problème de la PS2, c'est la mémoire : 32 Mo de mémoire disponible sur PS2, contre… 97 Mo rien que pour lancer la première mission de DX sur PC ! Bref, inutile de vous faire un dessin : pour arriver à réduire les besoins en mémoire de leur jeu sans rogner sur sa richesse, les programmeurs et les concepteurs d'Ion Storm Austin ont été obligés de sacrément se retrousser les manches. Les concepteurs ont systématiquement commencé à découper les zones en plusieurs sous-zones homogènes, tandis que les programmeurs ont poursuivi le travail d'optimisation déjà amorcé par les créateurs du moteur d'Unreal. En effet, sur le plan technique, il restait encore pas mal de choses à faire, ainsi que me l'a expliqué Ken Cobb, le programmeur principal de la version PS2.



L'avantage de faire le portage au sein de la même boîte, c'est qu'Andy peut compter sur les concepteurs du jeu d'origine (ici, Steve Powers) pour répondre à toutes ses questions métaphysiques.

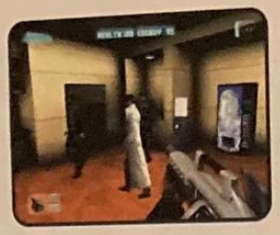
Les menus de DX

Le classeur d'un PC, c'est génial quand c'est un élément supplémentaire d'immersion, comme pour ce gros machin plein de raccourcis qui permettent de jouer plus vite à ses jeux préférés. Mais dans le cas de DX, hélas, c'était plutôt la rupture avec l'action, l'occasion de se plonger dans pleins de tableaux annexes (8 au total), pour traîtement tout un tas de paramètres qui risquaient le gâchis de son expérience plus qu'ils ne l'intensifiaient. Bref, vu sous cet angle, j'ai le plaisir de vous annoncer que certains tableaux complètement inutiles vont disparaître de la version PS2 ! L'interface PC est très vieille école de jeu de rôle. Vous ne voyez ici que l'écran de l'inventaire, mais vous pouvez voir les autres onglets, en haut de l'écran, correspondant aux autres tableaux tout que celui ci-dessous.

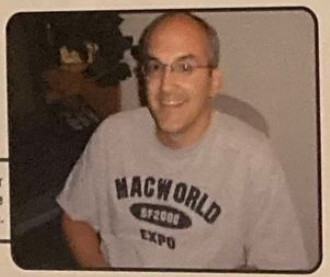
La nouvelle interface (qui ne sera pas exactement telle que sur cette photo, car ils sont encore en train de la modifier…) permettra d'afficher sur la droite de l'écran vos Augmentations (nanotechnologie) et vos Compétences (que vous ne voyez pas ici), ainsi que votre inventaire et vos capsules de modification d'armes sur la gauche. Vos objectifs de mission et vos images viendront s'afficher au milieu. De toute façon, dès que vous activerez un quelconque menu, l'action sera automatiquement en pause.

Entre souris et paddle...

...mon cœur balance. Eh oui, cette autre différence entre les PC et les consoles n'est pas aussi neutre qu'on pourrait le croire à première vue et elle vient parfaitement corroborer la thèse selon laquelle un gameplay ne peut absolument pas se concevoir indépendamment de son interface. Avec ma souris en main, j'évolue dans le monde virtuel affiché sur mon écran, comme un poisson dans l'eau. Un bruit sur la droite ? Hop, un coup de souris net et précis, et je vois tout de suite de quoi il s'agit. Avec un paddle, allez donc regarder rapidement ce qui se passe derrière vous ! Pour se retourner, il faut y aller pro-gre-ssi-ve-ment, c'est la règle. Est-ce qu'on est souvent surpris par l'arrière ou par les côtés, dans DX ? Est-ce que ce manque de réactivité du contrôleur va obliger les gens à jouer à la souris ? Lors de ma visite, la gestion du paddle n'était pas assez au point pour que je puisse me faire une idée précise de ce que ça donnera. Bref, voilà une question qui reste encore en suspens.



Le travail d'Andy Dombroski consiste à découper les niveaux d'origine de DX en sous-niveaux légers et homogènes.

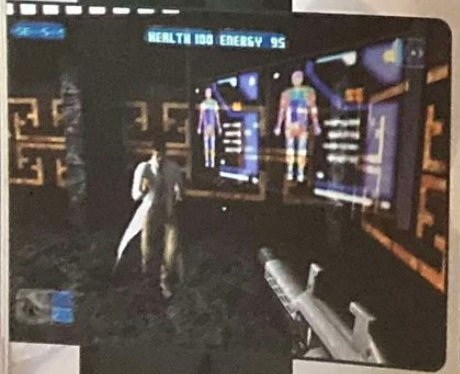


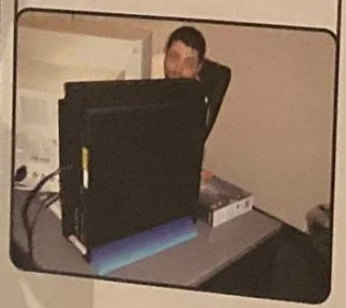
Ken Cobb, le programmeur principal, est un spécialiste du portage.

Il a commencé par virer toutes les parties inutiles du code, comme la partie réseau (pas bête pour un jeu solo), tel le fait de charger, à chaque entrée dans un niveau, toutes les infos concernant toutes les classes de personnages. Pour prendre un exemple, disons que, même s'il n'y a aucun robot médical dans un niveau (ou, en l'occurrence, une partie de niveau), le moteur d'UT charge quand même tout ce qui le concerne : son modèle physique, ses animations, ses sons, son Intelligence Artificielle et toutes les données qui lui sont associées. Et ça, Ken l'a fait disparaître du programme de DX sur PS2. Du coup, le jeu est plus léger sans perdre en richesse.

Les persos sont beaux

Autre détail d'importance : sur la version PC, l'animation des personnages était faite à la main, c'est-à-dire frame par frame, ce qui prenait énormément de place en mémoire ! Alors pour la version PS2, les programmeurs en ont profité pour passer à un système d'animation des squelettes, qui, grâce à la motion capture, leur permet de mémoriser seulement quelques étapes clé de chaque mouvement. Du coup, bons princes, ils en ont profité pour augmenter le nombre de polygones des personnages, qui sont passés de 200 sur PC à environ 500 polygones sur PS2 ! L'explication de ce luxe ultime (en apparence un peu incongru, surtout en cette période de récession), c'est que, contrairement à ce que certains autres programmeurs voudraient parfois nous faire croire, l'un des points forts de la PS2 consiste à afficher et à faire bouger beaucoup de polygones. Comme le passage de 200 à 500 polygones ne s'accompagnait que d'une augmentation de quelques Ko par modèle (ce qui, vous l'avouerez, est particulièrement ridicule...), les concepteurs de la version console ont décidé de ne pas se priver. D'ailleurs, il existe une deuxième explication de ce luxe qui est le peu de mémoire allouée aux textures : sur PC, on peut compenser la grossièreté d'un modèle 3D en lui appliquant des textures très détaillées. Mais quand on n'a plus droit aux textures détaillées (because pas assez de place), ben, il faut affiner le modèle, donc rajouter des polygones. Et au final, les personnages de la version PS2 sont beaucoup plus réalistes et bougent d'une manière beaucoup plus fluide que ceux de la version PC. Bref, le résultat est plus beau tout en étant dix fois plus léger, chapeau !





La première étape du portage de DX sur PS2 a permis à l'équipe de se familiariser avec le matériel Sony et l'environnement de développement (ils ont utilisé CodeWarrior).

Sauvegarde qui peut !

Autre problème de taille : les sauvegardes. Parce que DX est un jeu où l'on peut faire ce qu'on veut quand on veut (ou presque), cet élément est absolument crucial : à chaque fois que vous ferez une sauvegarde, à chaque fois que vous quitterez une zone pour entrer dans une autre, le programme fera le point sur ce que vous avez fait dans les zones précédentes et sur votre état à ce moment (équipement, état de santé, etc.). L'idée, évidemment, c'est que vous ne croisiez plus des mecs que vous avez déjà tués, par exemple. Ou que le passage que vous avez dégagé ne se rebouche pas mystérieusement pendant que vous avez le dos tourné. Enfin, vous voyez le genre. Sur PC, la taille des sauvegardes varie entre 1 et 20 Mo. Pas étonnant, quand on connaît la richesse du jeu... sauf que sur PS2, la capacité de la Memory Card est de 8 Mo. Bah, qu'à cela ne tienne, disent les développeurs, nous allons faire descendre nos sauvegardes à 128 Ko, comme ça on pourra en faire tenir environ 64 sur une Memory Card, ce qui est plutôt correct, et en plus ça raccourcira les temps de chargement entre zones, qui étaient déjà trop longs sur PC. Et comment comptent-ils réaliser ce miracle ? En changeant la façon de procéder, tout simplement. Plus concrètement : grâce à un tableau de critères oui/non qui permettra de très rapidement savoir où en est exactement le joueur dans sa progression physique au sein des niveaux, et dans son positionnement par rapport à l'intrigue. Bref, s'ils y arrivent, ça sera une preuve de plus que les programmeurs sur PC sont vraiment des gros flemmards ! Cela dit, il se peut qu'ils soient obligés de laisser tomber quelques infos qui n'ont pas d'impact sur le cours de l'histoire ou l'intérêt du jeu, afin d'alléger leur masse de données. Mais bon, même ainsi, s'ils y arrivent, on pourra une fois de plus leur tirer notre chapeau. Ah, vivement Noël !

Série exclusive
Air Max Tremble
La griffe d'une sportive, l'élégance d'une citadine.

Modèle monoplace à kilométrage illimité. Châssis en nylon stretch dynamique associé à une coque en TPU pour plus de légèreté et de maintien. Système de suspension sur coussin d'air. Design épuré sans coutures ni lacets.
Coloris or / noir exclusif Intersport, sobre et élégant.

SÉRIE EXCLUSIVE DISTRIBUÉE UNIQUEMENT DANS LES MAGASINS

INTERSPORT
PRENEZ UNE LONGUEUR D'AVANCE

GENRE : Aventure/horreur **ÉDITEUR :** Konami **DÉVELOPPEUR :** Silent Team (Japon) **DISPONIBLE** en novembre 2001

Levée de rideau sur théâtre macabre

Silent Hill 2

Par Julien Chièze

Selon la rumeur, alors même que la PlayStation 2 n'était qu'à l'état de projet, Sony aurait approché Konami en l'incitant à donner une suite à son chef-d'œuvre de l'horreur. Aujourd'hui, inutile de présenter Silent Hill 2. Une production stupéfiante dont, soyez-en persuadé, nous parlerons encore dans plusieurs années…

Jamais l'horreur n'avait atteint un tel niveau. Rien ne sert de maquiller la vérité : oui, Silent Hill 2 va faire du bruit. Beaucoup de bruit. Comment rester insensible devant un tel jeu ? Eh bien ne cherchez pas : tout effort sera purement et simplement vain ! C'est probablement pour nous en persuader et marquer nos esprits, que Konami nous a récemment convié à un périple des plus mouvementés, (voir encadré) aux abords d'un obscur manoir de Chantilly. Dans une salle plongée dans la pénombre, quelques démos s'offraient à nous. L'ambiance étant propice à l'immersion, il ne restait plus qu'à s'allonger négligemment sur l'un des matelas étalés à même le sol, afin de guider, enfin, la destinée de ce très cher James Sanderland. Décomposée en trois chapitres distincts (New Game, Prison, Appartement), cette démo constituait l'approche idéale pour se familiariser avec les nouveaux cauchemars issus des cerveaux torturés de la Silent Team.

À peine le bouton Start enfoncé, la brume emplissait déjà l'écran…

Prémices du cauchemar

Une atmosphère particulièrement étouffante, une sensation d'oppression permanente, un malaise constant, voilà les clés du succès de Silent Hill, premier du nom. Une production qui connaissait néanmoins quelques défauts, à commencer par un manque évident de rythme et des séquences narratives mollassonnes au possible… Des critiques, que nous ne devrions plus avoir à formuler pour cette suite. En effet, c'est avec soin et talent que scénario et mise en scène semblent avoir été conçus cette fois-ci. Un élément aisément perceptible lors de la section initiale de cette démo. Comme le laissaient présager les premiers trailers disponibles, l'aventure débutera belle et bien dans un urinoir. Visiblement abasourdi, James reste prostré devant un miroir. Exigus, saccagés, d'une saleté rare, les lieux dans lesquels vous semblez avoir trouvé refuge n'ont visiblement pas été visités depuis quelques semaines. Les murs se craquellent, tandis que moisissure et poussière hantent l'endroit. Agréable entrée en matière et surtout subtile manière de prouver qu'une fois maîtrisée, la PlayStation 2 se révèle tout à fait capable d'afficher des textures d'une finesse assez sidérante. Au dehors, le souffle du vent tente d'apporter un semblant de vie. Peine perdue. Resté seul, James s'interroge. En contrebas, la bourgade de Silent Hill se devine péniblement, tant la brume est épaisse. Long panoramique sur les forêts avoisinantes. Votre femme est-elle vraiment vivante comme cette mystérieuse lettre pourrait le laisser penser ? Quelqu'un se jouerait-il de vous ? James laisse flâner son imagination… Trois longues années se sont déjà écoulées depuis votre déchirante séparation. Quoi qu'il en soit, l'heure n'est pas aux interrogations, mais plutôt à l'action. Vers l'ouest, James distingue un sentier s'enfonçant inexorablement dans les sous-bois. Vous vous y dirigez. De lourdes volutes de brouillard vous entourent. La forêt se fait de plus en plus dense. Le réalisme est saisissant, l'immersion déjà impressionnante. Pas un bruit, hormis votre souffle haletant, le grondement du vent, le chant triste des arbres. Au bout du chemin, une grille, des stèles. Pas de doute, vous venez de pénétrer dans un cimetière. Soudain, une voix hésitante se fait entendre… derrière vous. C'est une femme. Angela. Échange de propos. Conversation mélancolique entre deux êtres dans la tourmente, tous deux à la recherche d'une personne chère. D'une femme, d'une mère. Sobre, la mise en scènes se fait néanmoins efficace, alternant subtilement entre cut-scenes en 3D temps réel et cinématiques. Gros plans sur des visages particulièrement expressifs, lent travelling. Les émotions sont palpables. Espoirs et craintes se lisent dans les yeux des personnages. Vision furtive de sentiments avant que les ténèbres ne viennent envahir l'écran…

Insoutenable, déstabilisant, envoûtant

Si cette séquence initiale visait à distiller les premières bribes du scénario, les parties suivantes se veulent bien plus orientées vers l'action. Ainsi, nous retrouvons James dans une pièce plongée à nouveau dans l'obscurité. Pourtant, à quelques mètres à peine, une lampe torche a été épinglée sur un mannequin de couture. Sous le faisceau lumineux, le mobilier semble s'animer. Les ombres dansent, les ténèbres se dissipent partiellement. Il est temps de se réhabituer au maniement typique de Silent Hill. James se meut avec souplesse, sans pour autant disposer de la vitalité habituelle des héros de jeux vidéo. N'oubliez pas que James, c'est un peu « Monsieur tout le monde », projeté bien malgré lui dans une aventure qui le dépasse complètement. Le maniement des armes ? Il l'apprendra sur le tas. Cet homme n'est pas une machine. Il possède ses convictions, lutte contre ses faiblesses, mais tout cela lui prendra du temps. Les habitués du premier volet retrouveront donc assez rapidement leurs marques. La caméra, par exemple, devra une nouvelle fois être souvent replacée dans l'axe de l'action. Non pas que les angles soient mal appropriés, mais tout simplement pour palier une relative lenteur de l'objectif. Un effet légèrement dérangeant, mais probablement souhaité par les développeurs. À ce chapitre, notons aussi le filtre granuleux qui recouvre l'image. Une nouvelle fois, il s'agit d'un choix délibéré et très convaincant, afin de ternir encore plus le rendu visuel. En ce qui concerne les combats, ces derniers décuplent l'oppression ressentie. En effet, à l'image du premier opus, votre radio commencera à grésiller afin de vous avertir de la présence rapprochée de créatures moribondes. Ces dernières se meuvent avec lenteur, accompagnant leur démarche de râles insoutenables. Il vous faudra alors tirer presque à bout portant (James n'est pas très habile), avant d'achever à terre ces monstres aux allures humaines mais aux

Quelle infamie a bien pu conduire Maria derrière ces barreaux ?

Lorsque créateurs rime avec terreurs

Akihiro Imamura (responsable du projet)

« Dans ma jeunesse, j'ai fréquemment été sujet aux cauchemars. Aujourd'hui, comme tout le monde, certaines de mes nuits restent encore agitées. En revanche, je ne tire pas mon inspiration de ces expériences personnelles. Dans ce domaine, les films et les romans nous influencent bien plus. Même si je ne pense pas que développer des titres aussi sombres influence réellement ma manière de considérer la vie, de réagir face à différents événements, en revanche, je dois vous avouer que je reste constamment à l'écoute de ce qui m'entoure. Une soirée comme celle-ci m'inspire beaucoup par exemple. Les lieux dans lesquels nous évoluons me donnent des idées, j'imagine déjà de nouvelles textures, de nouvelles ambiances. Disons que, désormais, j'observe tout avec les yeux d'un développeur avide de toujours plus coller à la réalité. »

Akira Yamaoka (responsable du son)

« À ma connaissance, notre approche du son est inédite dans un jeu vidéo. En effet, pour la première fois, nous avons créé des sons utilisant des fréquences imperceptibles à l'oreille humaine. Cependant, l'organisme perçoit ces sonorités et les interprètes d'une manière plus viscérale, dans le cas des très basses fréquences par exemple. Il s'agit d'un moyen supplémentaire de développer une atmosphère vraiment étouffante, collant à l'univers de Silent Hill. »

Takayoshi Sato (responsable des cinématiques)

« Aujourd'hui encore, il existe une séparation franche entre cinéma et jeu vidéo. Il s'agit de deux médias assez différents. Cependant, en termes de réalisation, je pense très sincèrement que les jeux vidéo vont bientôt rattraper le septième art, mais comprenez-moi bien, je ne parle ici que du point de vue strictement « technique » : la qualité de l'image. À nous donc, de toujours faire en sorte que les jeux ne soient pas de « simples films » mais qu'ils restent avant tout des divertissements interactifs. Tous les développeurs doivent garder cela en tête. »

Encore plus haletant que son aîné, Silent Hill 2 propose une aventure diablement épuisante d'un point de vue psychologique.

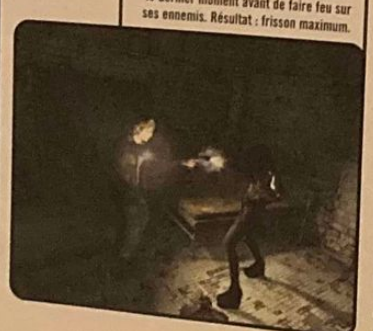
corps fondus, à la peau arrachée… Assister aux spasmes d'une de ces bêtes procure un dégoût tel que vous n'aurez rapidement qu'une hâte : sortir votre barre de fer pour mettre un terme à ses souffrances… à votre souffrance. Silent Hill 2 ne mise par sur la peur à proprement parler ou alors dans sa conception psychologique. Il distille plutôt un mal-être permanent, un écœurement de ses propres actes. Ici, tous vos sens sont exacerbés. La vue, tout d'abord, afin de discerner chaque élément dans l'obscurité, mais aussi votre ouïe, pour de ne pas être pris par surprise… sans oublier un sang-froid à toute épreuve. Dans le fond, les développeurs ont préféré affiner les mécanismes de jeu, responsables du succès du premier opus, plutôt qu'opérer une véritable refonte.

Et après…

Inoubliables, mais aussi cruellement frustrants. Voilà comment qualifier ses premiers pas aux côtés de James Sanderland. Au chapitre des véritables nouveautés, plusieurs éléments peuvent être néanmoins constatés. Outre l'enveloppe graphique résolument améliorée, une gestion de la brume à couper le souffle, un simple regard aux différentes cartes des environs permettra aux fans de prendre conscience du gigantisme dont l'aventure semble avoir été frappée. Ainsi, que ce soit dans l'appartement ou la prison, les plans révélaient des dizaines de pièces différentes… malheureusement presque toutes inaccessibles dans cette démo. Un conseil, munissez-vous d'un sens de l'orientation en béton, car dans la pénombre tout se ressemble à peu de choses près ! Autre nouveauté majeure, la possibilité d'incarner un second personnage au cours de l'aventure ! En effet, de la bouche même de Akihiro Imamura, responsable du projet, au milieu du jeu, Maria deviendra jouable. Combien de temps ? Pour quelle raison ? Le mystère plane encore. Dans un registre plus anecdotique, notons finalement que Silent Hill 2 sera la première production PlayStation 2 à bénéficier d'une version DigiPack, normalement réservée aux éditions DVD vidéo de prestige. La classe en somme.

Vous l'aurez aisément compris, les doutes ne sont désormais plus permis : Silent Hill sera bel et bien le chef-d'œuvre de l'horreur que nous espérions tous. Jouant dans un registre bien distinct de Resident Evil, la peur psychologique qu'il engendre se révèle encore plus profonde. Peut-être trop d'ailleurs, tant certaines séquences s'annoncent à la limite du soutenable (vague de zombies, séquence de boucherie d'une cruauté indéfinissable…). C'est un fait, à l'image du cinéma, le jeu vidéo tend de plus en plus à devenir un art adulte. Dans le cas précis de Silent Hill 2, le terme « jeu » n'est d'ailleurs plus vraiment approprié. Celui d'«expérience » unique, l'étant autrement plus. Une expérience que seule la PlayStation 2 est actuellement capable de nous procurer. Reste néanmoins à Konami à louvoyer habilement afin d'éviter l'écueil des censeurs de tous bords qui, soyez-en persuadé, risquent de faire un come-back fracassant. Doit-on censurer ? Non définitivement non ! Doit-on cependant permettre à tout un chacun de se plonger dans cette aventure ? Non plus. Silent Hill 2 est éprouvant pour les nerfs. Son scénario est riche, tortueux, déstabilisant par instants. Les images qu'il propose sont choquantes. Toutes. Nous ne le répéterons jamais assez : à chaque âge ses plaisirs. Cette production s'adresse à un public adulte et mature, conscient de se lancer non pas dans une partie de plaisir, mais de plonger dans une expérience unique, inoubliable, marquante. C'est une certitude, il y aura un avant et un après Silent Hill 2.

Peu adroit, James sera contraint d'attendre le dernier moment avant de faire feu sur ses ennemis. Résultat : frisson maximum.



RALLYE JEUNES 2001

Avez-vous l'étoffe d'un grand pilote ?

UN REGARD QUI VALAIT 3 MILLIARDS
UNE BONNE TÊTE DE VAINQUEUR
LES DENTS QUI RAYENT LE BITUME
UN CARACTÈRE EN ACIER TREMPÉ
LA VOLONTÉ DU LION
LA MAÎTRISE DU PETIT SCARABÉE
UN BRAS BIONIQUE
UN MENTAL AVEC SOUPAPE DE SÉCURITÉ INTÉGRÉE
LA CONCENTRATION DU MOINE TIBÉTAIN

3 PLACES
DE PILOTE DE RALLYE
EN JEU POUR LES 18-25 ANS

Vous avez entre 18 et 25 ans? Vous avez votre permis de conduire? Vous rêvez de devenir un grand pilote de rallye? Que vous soyez un garçon ou une fille, tentez votre chance!
Prenez le départ du Rallye Jeunes 2001...
Pour tous renseignements:
08 92 68 21 17 (2.21 F/mn) - www.ffsa.org - 3615 FFSA (2.23 F/mn)

FÉDÉRATION FRANÇAISE DU SPORT AUTOMOBILE FFSA
PEUGEOT
orange MICHELIN Échappement JEUNES EUROSPORT TOTAL

AVEC fun radio

Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30

Les Tops PS2 de la rentré sont chez Micromania !

Réservez-les dans votre Micromania ou su micromania.fr

PlayStation 2

RED FACTION

Préparez-vous à l'une des plus grande révolution du monde des jeux vidéo. Red Faction va changer la vie des joueurs avec des capacités techniques uniques au monde ! Alors enfilez votre combinaison et venez rejoindre les mineurs révoltés de la planète Mars : Moteur Geo-Mod™ - le seul jeu à la première personne avec modifications arbitraires géométriquement en temps réel, des objectifs basés sur l'action, la discrétion, la coopération et l'infiltration, 5 véhicules terrestres, aquatiques et aériens, 15 armes de destruction massive, 20 niveaux de jeu aux environnements variés et un mode deux joueurs en écran splité.

PS2

Incarnez Claire partie à la recherche de son frère Chris à la fin du second volet de Resident Evil. Repérée par la milice de la mystérieuse société Umbrella, elle finit par être capturée et embarquée sur une île... Les ingrédients de ce nouvel acte convergent vers ceux des épisodes qui ont construit la réputation de Resident Evil. Vous êtes seul, de plus en plus efficacement armé et rencontrez des personnages qui vous aideront à progresser dans le jeu.

PlayStation 2

LE MONDE DES BLEUS 2002

Une atmosphère réaliste : tribunes animées, chants de supporters, fumigènes, arbitres de champs, pelouse qui se dégrade au fur et à mesure du match, sponsors réels, météo, commentaires de Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. On s'y croirait !

PS2

Un graphisme saisissant : stades modélisés avec précision, visages animés sur plus de 300 joueurs existants, animations qui ponctuent les événements (présentation des équipes, buts, fautes). Une jouabilité exemplaire : nouvelle intelligence artificielle, animations des joueurs fluides et détaillée (en particulier pour le gardien de but), nouveaux angles de caméra, manipulation intuitive de la manette.

PlayStation 2

DARK CLOUD

Il y a très longtemps, 2 continents existaient sur cette terre. Pendant des centaines d'années, ces 2 civilisations ne se sont pas mélangées, jusqu'au jour où une terrible catastrophe survint... Un conte de fée spectaculaire : des graphismes et un soucis du détail hors du commun pour ce RPG tout en 3D temps réel alliant des cinématiques et des effets de lumière de toute beauté à une vraie aventure en 6 épisodes. Incarnez plusieurs héros pour démêler l'intrigue avec un nombre impressionnant de rencontres et d'ennemis. Retrouvez tous les éléments d'un monde et reconstruisez les villes une à une. La façon dont les villes sont reconstruites interagit sur le scénario. Un jeu tout public et sans concurrence !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et décou les nouveautés ! Micromania repre vos jeux Game Boy Advance, Nintend PS One, PS2 et Dreamcast. *Voir conditions

LES MICROMANIA

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 90 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 69 70 43
75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 43 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
94 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - C.Cial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
42 MICROMANIA BOULOGNE - C.Cial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51
33 MICROMANIA BORDEAUX LAC - C.Cial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36
31 MICROMANIA LABÈGE TOULOUSE - C.Cial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
66 MICROMANIA PERPIGNAN - C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
26 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

GAME BOY ADVANCE

AVEC LE GAME LINK CABLE

DÉSORMAIS 2 À 4 JOUEURS PEUVENT SE RACCORDER ET JOUER ENSEMBLE AVEC UN SEUL JEU.

EXCLUSIF MICROMANIA

Avec Nintendo et Micromania dès le 24 septembre participez au Championnat Mario Kart GBA

Toujours copié, jamais égalé ! Les nombreuses options de jeux, la richesse des circuits et le fameux mode 4 joueurs (pour participer à 4 courses avec des véhicules identiques) garantissent une durée de vie illimitée et du fun à l'infini ! 4 modes de jeu : Grand Prix, Time Trial, Battle, et Versus, 40 circuits inédits répartis en 10 coupes, 3 niveaux de difficultés 50, 100, et 150cc. Le pilotage ne suffit pas à gagner, il faut aussi utiliser les armes de Mario Kart au mieux, et éviter les traquenards préparés par les autres concurrents : Mario, Luigi, Toad, Princess, Yoshi, Wario, Bowser, Donkey Kong. Chaque personnage possède des caractéristiques et des aptitudes différentes en termes de vitesse, de maniabilité, et de force physique. Les joueurs en rêvaient, Nintendo l'a fait !

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Réservez-le dans votre Micromania ou sur micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

game one

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

GENRE : Course/fu **ÉDITEUR :** Ubi Soft **DÉVELOPPEUR :** Ubi Soft (France/Italie) **DISPONIBLE** en novembre 2001

Convivialité et compétition

Rayman M

par Dave Martinyuk

Rayman incarne un succès ludique à la française comme il y en a peu, avec ses millions d'exemplaires vendus à travers le monde en l'espace de seulement deux épisodes. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant de voir Ubi Soft, soucieux de l'image de son héros, mettre les petits plats dans les grands pour présenter Rayman M à la presse européenne. Description d'un Press Tour version grand luxe…

La vie est difficile parfois. En ce mois de juillet où tout est gris lorsque je jette un œil torve à travers les vitres de ma fenêtre, je me rappelle avec délices le voyage effectué à Milan, il y a de cela quelques semaines. Alors, tout à coup, il fait plus beau et je me sens de meilleure humeur… Tout a commencé pourtant de façon assez rude. Rendez-vous à 6 h 15 à l'aéroport. J'ai demandé confirmation deux fois : il était bien question de 6 h 15 du matin ! Mon Dieu, pardonnez-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font… Grand seigneur, j'arrive avec 10 minutes d'avance à Roissy, heureux d'avoir pu dormir un peu plus de deux heures. Je suis en pleine forme, tout roule, c'est génial d'être là… Je salue Delphine et Copellia, d'Ubi, ainsi que mes confrères – certains travaillent pour des magazines, d'autres pour des sites Internet – puis je monte dans l'avion. Ce dernier nous emmène à Milan. Je rêve d'osso bucco en sauce et de belles italiennes à la peau bronzée. Rayman, lui, pourra patienter…

Séquence de glisse dans ce canyon aux textures soignées.

L'univers de Rayman M se veut très coloré, à l'instar des précédents épisodes.

Certains « bonus » vous mettent sens dessus dessous.

L'art de recevoir

9 h 30 : arrivée à Milan. C'est dingue, même à Paris, je ne me lève jamais à cette heure-là ! L'hôtel dans lequel nous allons passer un peu moins de 48 heures se présente à nous. Mazette ! Ubi ne fait pas les choses à moitié… L'hôtel est un monstre pharaonique qui arbore fièrement, sur sa devanture, ses cinq étoiles, avec des gens déguisés en Batman (enfin, disons qu'ils ont des capes) qui garent les voitures des clients. La classe. Après avoir déposé mes affaires dans ma chambre, évidemment spacieuse, je rejoins notre vaillante troupe et nous arpentons alors les rues de Milan… sous un soleil de plomb. Certaines architectures milanaises à la beauté séculaire – le célèbre opéra la Scala, évidemment, mais également la Cathédrale de Milan, sublime – nous font oublier pendant un moment la canicule. Après nous être restaurés de pasta et autres gourmandises locales, je me dépêche d'entrer à l'hôtel avant que l'on me force à travailler. C'est qu'au dernier étage, il y a une piscine. Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter…

17 h : les choses sérieuses commencent. Nous nous trouvons dans les locaux d'Ubi Soft, à Milan, et un buffet nous est obligeamment offert. Un garçon coupe de fines tranches de jambon de Parme (ou assimilé) pendant que la peuplade de journalistes venue des quatre coins de l'Europe s'en empare du bout des doigts pour avaler le tout entre deux gorgées de champagne. Je me dis que pour faire mieux maintenant il nous faut les masseuses topless et le bain à bulles… Mais nous ne sommes pas là pour faire du tourisme, et c'est maintenant à Rayman M de nous dévoiler la plupart de ses secrets. D'abord « M », qu'est-ce que ça veut dire ? Cette lettre, par laquelle commence tout un tas de mots très divers : « mamie, moto, maracas… », et qui orne de façon fort curieuse le crâne de Mathieu Chedid (ainsi que celui de M. Bison dans Street Fighter II) signifie avant tout ici « multijoueur ». Pour développer, on peut ajouter qu'il est associé aux villes de « Montreuil » (où se trouvent les locaux d'Ubi France), de « Milan », évidemment, et qu'il signifie aussi, par extension, « multiculturel ». Ça fait beaucoup de significations pour une seule lettre, mais tout cela n'est qu'accessoire car ce qui nous intéresse vraiment, c'est le jeu. Penchons-nous donc sur la bête…

Paragraphe à vocation informative

Rayman M est basé sur le moteur 3D de Rayman 2 et le but est de le modifier de façon subtile, pour le rendre fluide surtout lorsqu'on joue à quatre sur le même écran, dans des fenêtres séparées. Rayman M repose sur un concept simple : la compétition. Les développeurs se sont en effet rendu compte que des fous furieux du paddle étaient capables de terminer Rayman 2 à 100 % en moins de quatre heures, et que ces joueurs hors du commun recherchaient avant toute chose l'exploit ludico-sportif, le frisson du chrono explosé, l'envie de dépasser les limites imposées par le jeu. De pur jeu de plate-forme, Rayman passe donc à la course et au jeu de tir, au travers de deux modes de jeu. La course (Race Mode) est sans aucun doute l'aspect le plus intéressant de Rayman M. Des dizaines de parcours différents vous sont offerts et le but, bien évidemment, est d'essayer de terminer la course en premier. Un mode Solo est présent (en plus du Multijoueur, of course) et propose des bots (personnages gérés par la console) qui s'adaptent à votre niveau et à la situation. Ainsi, si vous êtes en tête, ils vont prendre le maximum de risques et tenteront d'emprunter les raccourcis les plus fous.

Un nouvel épisode à part, où la plate-forme ne tient plus le devant de la scène

4 mondes, 24 niveaux

Quatre mondes sont présents dans chacun des deux modes, et chaque monde propose trois niveaux. Pour la course, il existe trois modes : Race Mode (pas d'explications nécessaires, je pense), Lum Mode (il faut ramasser le plus possible de petits Lums sur le parcours) et Target Mode (en fait, un mode Time Attack). Pour le Battle Mode, même chose. Il y a le Battle Mode de base (tirez sur vos adversaires pour récupérer leurs Lums), le Lum Spring (il faut réunir les Lums disperses sur le niveau) et le Capture the Fly (détournement du Capture the Flag bien connu des joueurs PC).

Dans cet épisode, Rayman n'est pas le seul personnage à pouvoir « voler ». Tous les protagonistes ont les mêmes capacités.

Une aire de jeu en Battle Mode.

Au contraire, si vous êtes mené, ils se contenteront d'assurer leur position et n'essaieront en aucune façon de battre le record du tour. Les parcours du Race Mode possèdent une particularité intéressante : ils regorgent de détails, de bonus, de raccourcis que vous ne découvrirez qu'avec l'habitude, après avoir parcouru le même chemin des dizaines de fois. Bonds de liane en liane, utilisation de bumpers, flèches de boost, déviations, plates-formes qui apparaissent sous certaines conditions… Il faut connaître un circuit par cœur pour utiliser ses particularités au maximum. La présence d'une touche « Optimize » (triangle) apporte un petit plus qui permettra sans aucun doute de faire la différence entre les pros et les autres. Ainsi, en appuyant sur triangle lorsque vous êtes étourdi (parce que vous avez percuté trop rapidement un mur, par exemple), les petites étoiles qui tournent autour de votre tête disparaissent plus vite. Mais c'est là l'utilisation la plus basique de la fonction Optimize, qui réclame plutôt un timing particulier lorsqu'il s'agit de prendre un départ en trombe ou d'utiliser au maximum de leur potentiel les flèches de boost, au sol. Si le bouton triangle est sollicité au bon moment, une traînée d'étoiles vous accompagne et vous vous déplacez encore plus vite. Les circuits sont, bien évidemment, étudiés pour avantager une maîtrise parfaite et les plus doués d'entre vous se régaleront à franchir chaque virage au millimètre.

Battle Mode et premières impressions

En plus de la Course, que nous venons d'aborder, il existe un autre mode de jeu complètement différent : le mode Battle. Comme son nom l'indique assez clairement, il vous invite à affronter vos adversaires dans des arènes, ici fermées, et à utiliser sans compter les multiples bonus qui traînent pour en venir à bout. Bombes, flammes, bouclier, éclair paralysant… la diversité se veut rendez-vous et l'ennui n'est pas de rig Quoique… Le mode Battle a un petit que chose de brouillon, et la technique technique il y a, se résume souvent à bo de façon frénétique dans tous les sens bombardant ses adversaires. J'avoue – cela n'engage que moi – que je n'ai pas totalement convaincu par ce mode qui devrait pas rester dans les mémoires. L'av me dira si j'ai raison ou tort… Plutôt b réalisé dans l'ensemble, Rayman M bénéf en tout cas d'un soin tout particulier niveau des textures créées une à une avec patience infinie. Basé avant tout sur compétition et le jeu en multijoue Rayman M propose un vaste panel personnages… aux capacités tou identiques ! Que ce soit Globox, Rayman Razorbeard, les habitants de cet univers l du commun ont, en effet, à peu près la mê corpulence, les mêmes capacités balancent des projectiles, peuvent sau planer quelques secondes, grimper…) et déplacent tous exactement à la même vites C'est une volonté des concepteurs du désirant que chacun trouve son personna préféré au feeling, sans se soucier caractéristiques particulières. Tout le mon de cette façon, se retrouve sur un pi d'égalité. Fondé plus sur les réflexes que la pure intelligence, Rayman M mélan allégrement la course, les séquences plate-forme et le jeu de tir. Un mélange un pe spécial qui fonctionnera peut-être – l'espère en tout cas pour Ubi – mais qui nous fera certainement pas oublier magnificence des deux premiers épisodes Faire suite à de tels monuments est un vé challenge, et le droit à l'erreur ne peut qu difficilement être envisagé. Les concepteurs de Rayman M, pour leur part, ont essayé d mettre toutes les chances de leur côté…

Les niveaux, en Race Mode, sont souvent touffus et proposent de nombreuses voies d'accès.

Get 27. Seulement de la menthe ?*

GET 27

*Get 27 : de la menthe poivrée, de l'alcool et pas d'extrait de serpent. - Photos : Photo Duaf / Jacanna / Image bank.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

GENRE : Action 3D ÉDITEUR : Ubi Soft DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada) DISPONIBLE en octobre 2001
SITE INTERNET : www.ubisoft.com/batmanvengeance/main.html (en anglais)

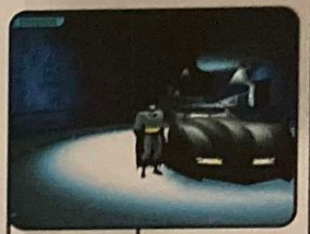
Batman Vengeance

Gotham it !

par François Tarrain

Batman, le super-héros essentiellement connu pour ses tétons dardant sous son costume ultra-serré en latex, a pour habitude de rater tous ses rendez-vous avec les joueurs. Ben oui, c'est un fait à chaque fois ou presque qu'un développeur a essayé d'adapter cette licence sur console, il s'est royalement planté ! Hum, le studio canadien d'Ubi Soft saura-t-il endiguer cette série noire ? Possible...

Dans certains niveaux, on sera amené à conduire la Batmobile.



Pour les besoins de certains gadgets, on pourra jouer en vue subjective.

Un gros travail de design a été fourni sur les bâtiments de Gotham.

L'alternance des challenges dans les différentes phases de jeu limite le sentiment de lassitude

La stratégie de la licence ultra-populaire adaptée en jeu vidéo est un exercice bien casse-gueule. Oh, pas tant d'un point de vue rentabilité, mais plutôt question qualités intrinsèques du produit qui en résulte. En effet, pour un éditeur, le fait d'associer une production lambda (qui n'aurait dans l'absolu aucune chance de rencontrer le moindre succès) à un héros ou à une série dont la cote de popularité est énorme s'avère être bien souvent le garant d'un retour sur investissement quasi-assuré (mon dieu, j'ai l'impression d'écrire dans un canard économique !). Perspective bien perverse, dans le sens où elle a tendance à rendre les développeurs assez fainéants. C'est vrai, après tout, pourquoi se prendre la tête à concevoir un jeu vraiment intéressant, quand on sait que son titre à lui seul suffira à séduire le public (comprenez par là : les joueurs achèteront le jeu les yeux fermés) ? Hein, pourquoi faire preuve d'audace, d'originalité et de talent, quand on a dû raquer une fortune pour récupérer une licence en or qui en plus impose des tonnes de contraintes (sur le contenu et le style graphique, entre autres) ? Nan, vive la facilité ! « Coco, tu m'prends le super-héros là (tu fais gaffe, hein, il m'a coûté la peau du cul), tu me le modélises tout bien comme il faut et tu me le plantes dans un jeu de plates-formes pas trop compliqué. Allez zou, t'as 6 mois, sinon t'es viré ! » Bon, O.K., je force le trait, mais, au fond, c'est un peu ça. Combien d'éditeurs ont tiré profit de cette recette miracle ? Pfui, beaucoup...

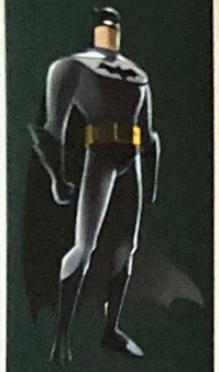
Bref, tout ça pour dire qu'à chaque nouvelle licence potentiellement juteuse que l'on voit débouler sur PS2, on a coutume de passer en mode sceptique. Le gros a priori, si vous préférez, celui qui vous fait dire que, fatalement, si le jeu n'est pas pourri, il ne sera en tout cas pas génial. Ouais, que voulez-vous, ça tient du réflexe conditionné... Pour le cas qui nous intéresse aujourd'hui, le doute était d'autant plus vif que notre première entrevue avec Batman Vengeance nous avait laissés assez perplexes. Ça s'est passé à l'occasion du salon E3, en mai dernier, sur le stand Ubi Soft, pour vous resituer le contexte. Fier et sûr de lui, l'éditeur nous présente... roulements de tambours... Batman Vengeance ou l'adaptation PS2 de la superbe licence Warner/DC Comics « The new Batman Adventures », un dessin animé au design très particulier, mettant en scène l'indémodable homme chauve-souris. Arf ! quand on a découvert l'bestiau, on a bien failli s'marrer un grand coup (mais, on est des gens polis, alors on s'est retenu). En 5 minutes de jeu, tout ce qu'il nous a été donné de voir se résumait à des graphismes ultra-minimalistes, des textures faites d'aplats tout beurks et un concept bien basique. Bref, pas de quoi rester béat d'admiration devant la chose... Et puis, quelques mois plus tard, Ubi Soft a décidé de nous représenter son bébé plus en détail, à l'occasion d'un petit voyage de presse au Canada. Chouette ! Allez hop ! on boucle les valises et on va voir ça de plus près...

Laisser une chance au produit...

Implanté depuis 4 ans à Montréal, le studio canadien d'Ubi Soft est une gigantesque machine à produire du jeu... En effet, pas moins de 400 personnes planchent dans ces bureaux, sur une multitude de projets, tant destinés à la console qu'au PC ! Parmi eux, on trouve deux licences fraîchement acquises par l'éditeur : Tarzan (voir Casting) et Batman. Cette dernière a été confiée à une équipe de 35 personnes avec pour lourde tâche de faire honneur à la licence, en concevant une adaptation digne de ce nom. Pour se faire, la méthode employée est classique : définir un gameplay simple et opter pour une prise en main immédiate, respecter au détail près l'univers graphique de la licence, mélanger plusieurs genres au sein du jeu (plates-formes, action 3D, combat, courses...) et scénariser à mort l'aventure. Et voilà, d'un coup de baguette magique, vous obtenez un Batman Vengeance parfaitement étudié pour satisfaire la cible des fans. En clair, on retrouve dans cette production tous

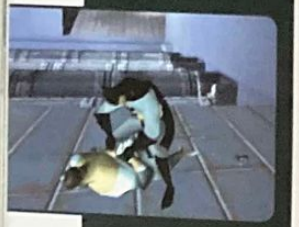
The New Batman Adventures

Diffusées depuis 1997 sur Cartoon Network, *The New Batman Adventures* fait suite à la longue et prolifique série *Batman Animated Series* (85 épisodes, depuis 1992). Elle met en scène le gars Batman, associé à ses comparses de toujours (Robin, Batgirl, Alfred...) fous ligués contre la vermine qui infeste Gotham (Le Joker, Harley Quinn, Two-Face, Mr Freeze, Catwoman, The Riddler, Le Pingouin, Poison Ivy & consort...). À noter qu'il existe une série équivalente pour un autre super-héros en collant, j'ai nommé le très précieux Superman.



L'exemple type d'une adaptation de licence carrée, propre et efficace

En photo, Batman Vengeance semble graphiquement très cheap. De visu, c'est un peu mieux, grâce aux nombreux effets visuels appliqués sur les textures.

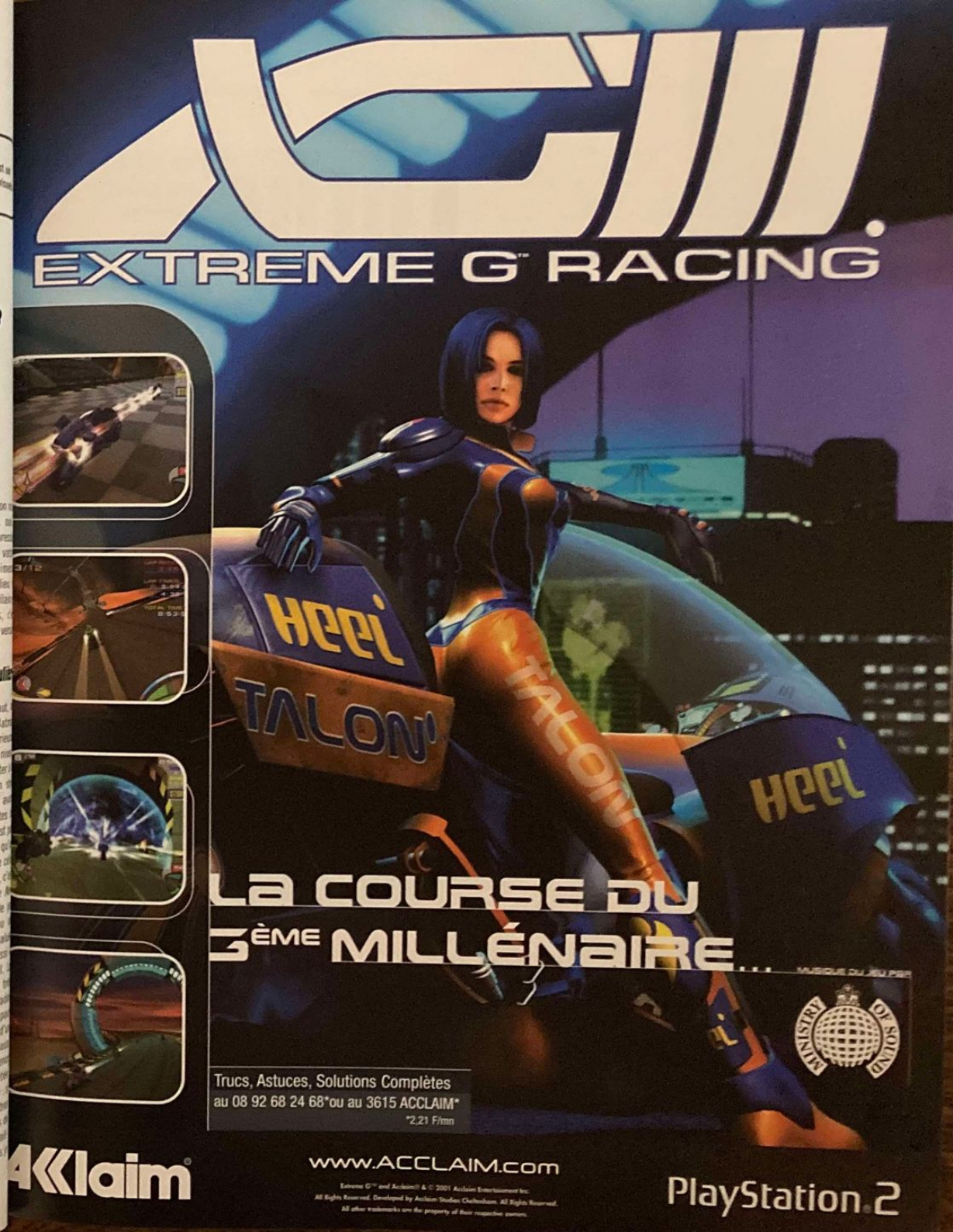


Chaque nouvelle phase de jeu est annoncée par des cut-scenes, qui, mises bout à bout, durent quelque 30 minutes.

les super-vilains ligués contre sieur Batman (Le Joker, Poison Ivy, Mr Freeze, Harley Quinn), tous ses alliés (Batgirl, le commissaire Gordon…), tous les Bat-gadgets de rigueur (Batarang, Batjumelles, Flash Grenade, Batgrappin et autres Batmachins…) et tous les Batvéhicules du gars (Batplane & Batmobile), le tout enrobé d'un scénar' digne du dessin animé : en gros, alors qu'il vient de buter le Joker, Batman est accusé d'avoir agressé le commissaire Gordon. Il doit donc se cacher aux yeux de la police tout en luttant contre les autres super-vilains, qui foutent le bronx dans Gotham… Résultat : vous voilà embarqué dans une histoire pas possible, étalée sur quelque 19 niveaux ! Le quotidien du héros de Comics, quoi : sauver la veuve et l'orphelin, défendre les innocents, buter du renégat, poursuivre des malfrats dans les airs et sur terre… Le tout sans aucun temps mort… si ce n'est ceux imposés par la cohorte de cinématiques ponctuant le jeu ! Car il faut bien reconnaître ça à Batman Vengeance : aussi convenu que soit son scénario, il est très efficacement mis en scène. Chaque moment-clé est illustré par une vidéo (en images de synthèse ou utilisant le moteur 3D) plutôt efficace ! Ça pète dans tous les sens, ça vous colle parfois la pression et c'est assez joli. Ma foi, que demander de plus ? Ah si, une chose : un gameplay intéressant ! Et là, le bon semble côtoyer le moins bon. Oui, les possibilités d'action et de mouvements sont nombreuses (Batman possède quelque 500 animations !), oui, les armes à votre disposition font dans la variété (close-combat à grand renfort de combos et nombreux gadgets ki tuent), oui, les niveaux semblent vastes et bien agencés… Seulement voilà, n'a-t-on pas un peu trop l'impression de subir un scénario trop scripté et finalement de se cantonner à remplir les objectifs qu'on nous assigne sans cesse ? En partie, oui. Ça plombe énormément cette impression de liberté laissée par les vastes environnements de jeu et on aimerait parfois prendre son temps, au lieu de courir sans discontinuer de super-vilain à super-vilain… Bah, en tout cas, c'est l'impression que m'a donnée la version présentée par Ubi.

Une réalisation très particulière

Je vous en parlais un peu plus haut, les licences aussi lourdes que Batman imposent aux développeurs de séries contraintes. En l'occurrence, c'est au niveau du design général qu'il a fallu respecter à la lettre le style du dessin animé. Un style anguleux, taillé à la serpette, assez avare de détails et privilégiant les palettes de couleurs un chouïa criardes. Bref, c'est franchement le genre de design qu'on associe à un monde aussi sombre que celui de Gotham City. Mais que voulez-vous, c'est comme ça que le dessin animé *The Batman Adventures* a été conçu et le jeu adopte le même style. On aime ou on déteste, mais on se doit au moins de saluer le travail des graphistes, qui ont réussi à rendre le tout assez agréable à l'œil… Quelle recette ? Appliquer sur des textures bien simples, des effets visuels assez chiadés (reflets, réflexions, jeux de lumière…) pour donner un peu de relief à ces décors d'un naturel trop froid. Bref, à tous les niveaux, Batman Vengeance fleure bon la licence carrée, efficace et bien adaptée. Maintenant, posons-nous cette question : on remplaçait Batman et tous les autres personnages connus par des héros sortis de nulle part, quel accueil le public réserverait-il au jeu ? Hum, j'ai ma petite idée, mais je la garde pour moi…



GENRE : Simulation de course **ÉDITEUR :** Virgin Interactive **DÉVELOPPEUR :** Kuju Entertainment (Angleterre) **DISPONIBLE** en octobre 2001

Attention les dégâts !

Lotus Challenge

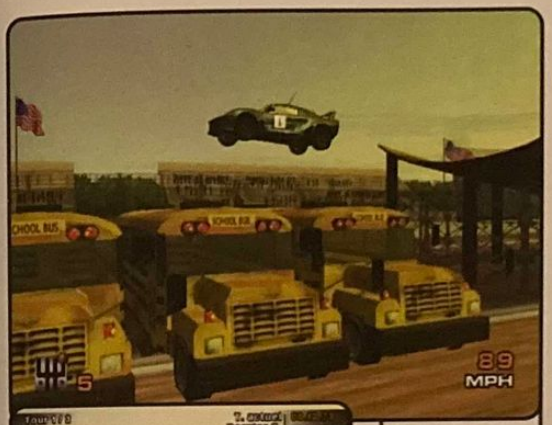
Pour la première fois dans le monde vidéoludique, un constructeur automobile s'implique réellement dans le développement d'un jeu. En s'associant au Team Lotus, Virgin tente une incursion dans la cour des grands avec ce futur jeu de course de voitures. L'affaire n'est pas encore gagnée !

par Xavier Brun

Après Les 24 Heures du Mans d'Infogrames, c'est au tour de Lotus Challenge de venir marcher sur les plates-bandes de Gran Turismo 3. Un pari audacieux doublé d'un défi qu'il sera bien difficile de relever tant le titre de Yamaushi Kazunori, dont les ventes ont dépassé les 100 000 unités en un mois, frôle la perfection. Pour sa part, Virgin tente un coup de poker et joue la carte de la diversité dans ses modes de jeu. Pour un maximum de réalisme, Kuju, le développeur, est aidé et conseillé par le personnel de Lotus (coproducteur du jeu) pour tout ce qui concerne les réactions physiques des voitures et même la création de 2 « concepts cars » spécialement dessinés pour l'occasion. Mais à quelques jours de la sortie du jeu, il reste encore beaucoup de travail aux développeurs pour que Lotus Challenge puisse rivaliser avec le must de la catégorie.

Un mélange de genres

Afin de toucher le grand public, Lotus Challenge offrira de nombreux modes de jeu en arcade et en simulation : les modes Championnat, Solo, Défi, Événement, Cascade, Collection et Multijoueur. Le mode Championnat vous permettra de participer à une compétition divisée en 7 catégories de voitures d'époques différentes : Classique B (1957 à 1965), Classique A (1960 à 1972), Super Classique (1964 à 1976), B (1980 à 2001), A (1983 à 1999), Super (1990 à 2001) et F1 avec des voitures de 1960 à nos jours, sans oublier, bien entendu, la Formule 1 type 95 de 1987 d'Ayrton Senna. Le mode Solo reprend ces mêmes catégories mais sur des courses simples et permet également de débloquer une partie des nombreuses voitures cachées, pour participer à la suite des compétitions. De la Lotus 7, voiture de la très célèbre série télévisée *le Prisonnier* à la Lotus Esprit que Roger Moore conduisait dans *Vivre et laisser mourir*, en passant par la Lotus Elise, ce sont les 40 caisses du mode Collection qu'il sera possible de faire rugir sur les 22 circuits répartis aux 4 coins de la planète : Londres (Park Lane, Whitehall, St James Park, Buckingham Palace, Trafalgar Square), Tokyo (Minato-ku, le tunnel de la baie, le pont Rainbow), l'autoroute d'Arizona, le circuit Jupiter Beach situé en Floride, Hethel, le fameux circuit où Lotus réalise ses propres essais, les Alpes…



De la haute voltige où il faut enchaîner les sauts par-dessus des rangées de bus de plus en plus grandes.

La vue intérieure très épurée et vraiment trop au ras du sol.

Après un beau carton, vos phares seront endommagés. De toute façon, ils ne servent pas à grand-chose !

Les challenges

Comme l'indique le titre du jeu, Lotus Challenge inclut également des modes destinés aux amateurs d'arcade et de mini-jeux. Le premier vous fera relever différents défis comme semer des photographes indiscrets qui espionnent votre nouveau « concept car », rattraper un camion avant qu'il ne passe la frontière italienne, livrer un paquet à un pilote d'hélicoptère avant que celui-ci ne décolle, se frayer un chemin en plein embouteillage… Le deuxième mode est l'Événement, dans lequel il faut, par exemple, sauter par-dessus une rangée de bus alignés, tirer et arrêter des penalties avec sa voiture, renverser de plus en plus de quilles de bowling en dérapage contrôlé… Enfin, le dernier mode Challenge est destiné aux cascades filmées par un réalisateur (tourner une publicité pour des pneus sur une plate-forme pétrolière, effectuer une suite de cascades pour une superproduction hollywoodienne…). La plupart de ces challenges sont assez courts, nécessitent une bonne connaissance du terrain et de sa voiture mais ne s'enchaînent pas bêtement. Ils suivent un scénario spécifique selon que l'on pilote avec l'un ou l'autre des deux personnages (Maxime et Julie). Pour les fans de courses à plusieurs, le mode Multijoueur permet à deux pilotes de se tirer la bourre sur les différents parcours en championnat ou en courses simples. Avec l'ensemble de ces modes, vous aurez accès à la totalité des voitures bonus et des circuits dissimulés dans le jeu.

Le temps se gâte

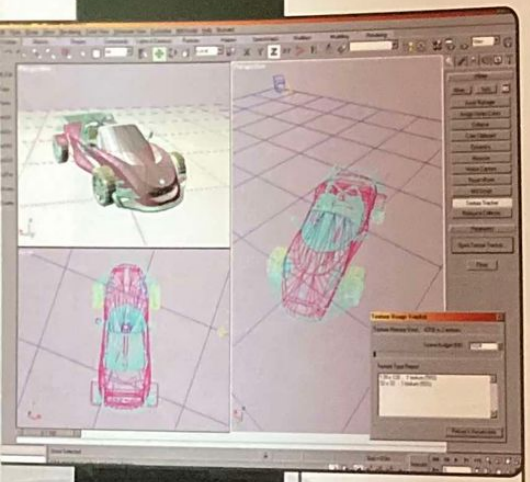
Lotus Challenge permettra aux joueurs d'admirer les nombreux effets spéciaux comme des conditions météorologiques changeantes (pluie, neige, brouillard, tempêtes…), des salissures, de la boue et une gestion des particules saisissante lorsque les bagnoles envoient, lors des dérapages, des volutes de fumée, des gerbes de graviers ou de sable. Par contre, les réactions des voitures sont loin d'être satisfaisantes. Même si les ingénieurs de Lotus assistent les développeurs, ces bagnoles, qui ne touchent pas le sol, sont très difficiles à conduire. On passe beaucoup plus de temps à faire des pâtés dans le sable que sur la piste. Il en est de même pour les 5 autres concurrents qui percutent constamment et à vive allure les barrières de sécurité, qui ne parviennent pas à négocier certains virages en Formule 1 et se bloquent les uns les autres. Vous l'aurez compris, l'Intelligence Artificielle n'est pas au point, mais alors pas du tout ! Il reste donc encore beaucoup de travail à Kuju, pour nous donner de véritables sensations de conduite et de vitesse, même en vue intérieure. Pour l'instant, les voitures freinent mal et ne braquent que très peu. Des défauts qui seront sûrement corrigés d'ici la version

Le nouveau bébé de Lotus

Actuellement, le constructeur Lotus (firme britannique appartenant au Malaisien Proton depuis 1997) travaille depuis quelque temps sur un nouveau prototype appelé M250. La production devrait débuter en 2002 dans l'usine d'Hethel en Angleterre. Ce V6 3 litres de 250 chevaux est déjà annoncé comme le nouveau concurrent de la Porsche Boxster. Comme l'avait fait Sony à l'époque de Porsche Challenge, Virgin organisera-t-il un concours pour faire gagner cette caisse avoisinant les 400 000 francs ?

Une touchette contre la barrière de sécurité et hop ! un morceau de tôle que l'on retrouvera au tour suivant.

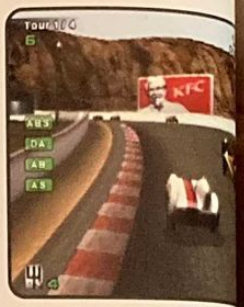
définitive, du moins, on l'espère. Graphiquement, les circuits sont assez variés mais manquent cruellement d'animation et les couleurs sont ternes. Hormis quelques feux d'artifices tirés dans le ciel japonais et des éoliennes en bord de route, c'est surtout une impression de vide qui se dégage de Lotus Challenge. Malheureusement, il faut continuer avec les choses qui fâchent et notamment la modélisation des voitures. Prenez des caisses d'un jeu PSone, mettez-les dans votre PS2 et vous obtenez un résultat, hum… décevant. En effet, ces bagnoles sont très peu détaillées et, je dirais même plus, plutôt grossières. Là encore, il y a du boulot. Je n'insisterai pas sur l'aliasing qui se fait remarquer sur l'ensemble du jeu.



Un travail sur la modélisation des voitures qui sera sûrement plus visible dans la version définitive.

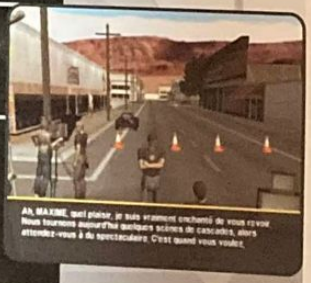
Une lueur d'espoir ?

Bon, ça fait tout de même pas mal de points négatifs que l'on avait remarqués il y a quelques mois mais Kuju nous a déjà prouvé qu'il possède un réel savoir-faire. Ainsi, rappelons qu'il est à l'origine du très correct Eagle One, malheureusement boudé par le public. Mais il est un point qu'il ne faut surtout pas négliger dans Lotus Challenge, c'est la gestion des dégâts. Contrairement à son concurrent direct, chaque accident, accrochage ou simple touchette contre un mur se soldera par une déformation de la carrosserie, un pare-brise qui volera en éclats, un pneu arraché, un aileron en moins… Bref, tout ce que l'on espérait voir dans les autres productions, Lotus Challenge le proposera ici. C'est un énorme point marqué par ce titre qui, on l'espère, ouvrira la voie aux autres développeurs détenteurs de licence.



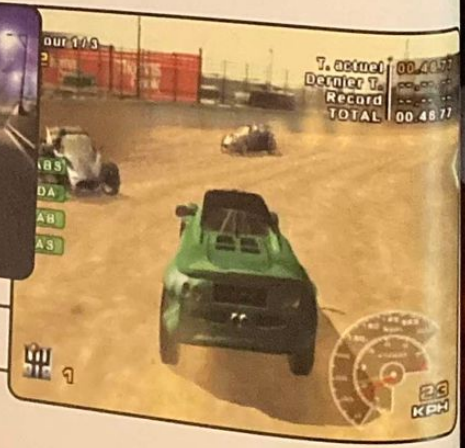
Il faut bien l'avouer, pour l'instant, Lo… Challenge n'a rien d'exceptionnel mai… tout ce que l'on nous annonce se vérifi… si les défauts sont corrigés, ce t… promet de faire un bel effet auprès … tous les amateurs de ces caisses … légende et de courses de voitures. Un t… qui devrait satisfaire les amateu… d'arcade, de cascades mais aussi … surtout les fans de simulations. Croiss… les doigts et prions pour que Lo… Challenge soit la bonne surprise … l'automne.

L'équipe de tournage qui compte sur votre conduite à la Stuntman.



AH, MAXIME, quel plaisir, je suis vraiment enchanté de vous revoir. Nous tournons aujourd'hui quelques scènes de cascades, alors attendez-vous à du spectaculaire. C'est quand vous voulez.

En braquant au dernier moment, il est possible d'imprimer un effet au ballon.



Comme moi, les autres concurrents ont, semble-t-il, quelques difficultés à piloter.

QUIKSILVER
The Boardriding Company®
www.quiksilver.com

GENRE : Squaresoft **DÉVELOPPEUR :** Square (Japon) **DISPONIBLE** en juillet 2001 au Japon/été 2002 en Europe

Final Fantasy X

Square dompte enfin la PS2

par Édouard Duchamp

Le prochain Final Fantasy ne passera pas inaperçu ! Cependant, il faudra attendre l'été 2002 avant de pouvoir pleinement en profiter. L'Europe aura entre temps d'autres titres à se mettre sous la dent… fort heureusement.

Final Fantasy arrive sur PlayStation et avec lui son cortège de prodi et de performances. Doit-on al redouter que le jeu se contente faire dans le tape-à-l'œil, Squa maîtrisant parfaitement les capaci graphiques de la PS2 ? Pas du tout. effet, nous sommes face à un jeu de scénarisé de main de maître, par équipe qui a déjà fait ses preuves avec fameux FFVIII. Shin, créature mystérieu que l'on dit engendrée par le péché hommes, sème la terreur dans un mon lacustre. Pour le tuer, il n'existe qu'un moyen : l'ultime invocation. Bien entend les seuls à pouvoir exécuter cette action, sont les invocateurs. Élus parmi les él ils sont respectés par tout un peuple voit en eux l'espoir d'un lendema meilleur. Mais leur rôle social est bien pl large. Ils sont chargés d'escorter les âm des défunts dans « l'autre monde » et soigner les cœurs des victimes. En réali le simple fait qu'ils existent est synonym de paix et d'équilibre entre les Nations.

Un métier dangereux

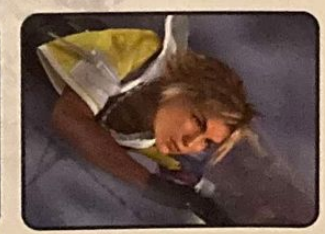
Devenir invocateur demande beaucoup travail et, surtout, un voyage initiatiq dangereux, qui permettra d'apprend à lancer cette ultime invocation. Po protéger l'invocateur, qui est, rappelons-l un personnage rare et précieux, il y a l gardes. Ces derniers sont, comme leur nom l'indique, l'assurance que l'invocateur parviendra à bon port sans avoir à craindre divers dangers extérieurs. Au début de l'histoire, Yuna est prête à partir pour son voyage initiatique. Tidus, qui a perdu tout contact avec son monde, décide de devenir le garde de Yuna. C'est le début d'une grande aventure, qui évoluera certainement en une belle histoire d'amour. Mais pour l'instant, il va surtout falloir songer à assurer la sécurité de la belle.

Que serait un Final Fantasy sans la belle Shiva, créature que l'on invoque depuis les glaciers profonds ?

Combats et débats

Comme dans les autres volets de Final Fantasy, le déroulement du jeu reste fidèle au genre. Des déplacements alternent avec des combats aléatoires. Cependant, cette fois, l'équipe de Final Fantasy s'est vue adjoindre un nouveau membre : Toshiro Tsuchida, déjà responsable des très célèbres Front Mission 1, 2 et 3. Le choix d'ajouter à une équipe rodée, le champion du jeu tactique et stratégique de robots géants pourrait sembler saugrenu. Dans ce cas de figure, les nouveautés affluent lors des combats et, au risque de faire fuir les habitués de la série allergiques au changement, les combats de Final Fantasy X innovent dans bien des domaines. Première modification : il est possible de changer de personnage en cours de combat. Cela permet de profiter des capacités physiques de chacun, d'autant plus que, pour pousser les joueurs à penser complètement leur équipe à chaque joute, les ennemis sont de types très différents. Les personnages volants, par exemple, ne pourront être abattus qu'avec la magicienne ou le joueur de BlitzBall, qui se bat avec une balle à pointe. Une façon originale d'ajouter une touche tactique.

Lors des combats, les effets graphiques des divers sorts cloueront les joueurs sur leur fauteuil !



La galerie charismatique

Puisque l'on parle des capacités de chaque personnage, il serait peut-être bon de les présenter. Pour commencer, le jeune premier du nom de Tidus. Il était champion de Blitz-Ball, un mélange de water-polo et de kick-boxing. Ses spécialités sont les attaques rapides. Vient ensuite Yuna, l'invocatrice. Outre le pouvoir d'appeler en renfort des créatures magiques lors des combats, elle sera également apte à utiliser la magie blanche (comme les soins). Toujours derrière elle, Kimahri l'homme-lion bleu. Il la protège depuis sa plus tendre enfance, avec sa force brute et sa capacité à voler les pouvoirs des monstres. Lulu la magicienne, qui attaque ses ennemis en animant des poupées, et Wakka, qui se bat avec une balle de Blitz Ball, sont aussi des amis d'enfance de Yuna. Les deux autres, qui viendront plus tard, sont Auron le maître d'armes mystérieux et la charmante Rikku, espiègle voleuse et alchimiste à ses heures. Ces neuf héros devront se dresser contre l'autorité du sage Shimoa, qui ne révélera son vrai visage qu'à la fin du jeu, bien entendu. Mais est-ce vraiment lui qui complote dans l'ombre ?

Des nouveautés comme s'il en pleuvait

Ce nouveau Final Fantasy, sur une console acceptant le support DVD, apporte quelques nouveautés appréciables. Grâce à la capacité de stockage, les personnages du jeu ont désormais des voix. Entre 30 et 50 heures de dialogues sont donc enregistrées sur le disque, avec, bien entendu, pour chaque réplique, un système de synchronisation labiale du meilleur effet. La musique et les sons ne sont pas en reste, car Final Fantasy X est le premier jeu dont le son est restitué en Dolby Digital 5.1 ; bien entendu, il vous faudra l'installation adéquate pour en profiter. On se croirait devant un film, car la mise en scène, elle aussi, est complètement retravaillée, graphismes entièrement en 3D obligent. Lorsque les personnages discutent, on profite désormais de mouvements de caméra qui dramatisent l'action. Beaucoup de trouvailles donc, pour un jeu qui est devenu, en l'espace de trois semaines après sa sortie au Japon, le premier titre PlayStation 2 à dépasser la barre des 2 millions d'exemplaires vendus. En France, on attend ce titre prometteur pour le mois de juin 2001. D'ici là, Square Europe prendra tout le temps qu'il faudra pour nous offrir une adaptation en français (sous-titrée cependant) du meilleur cru…

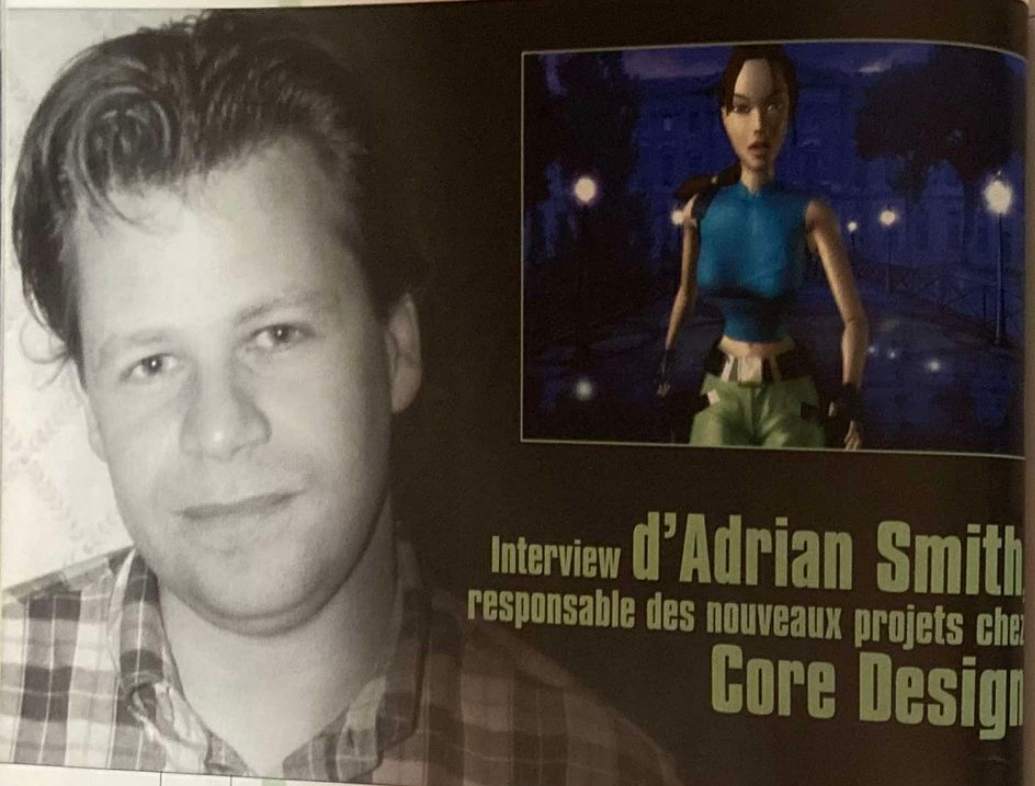
Des sorts impressionnants mais toujours efficaces.

DVD et PS2 oblige, Final Fantasy X se pare de mille atouts artistiques !

Final Fantasy le DVD

Nous n'allons pas ici vous parler du film, que tout le monde connaît déjà, mais plutôt du DVD. En effet, avec l'édition japonaise de Final Fantasy X, un DVD était offert. Au menu de la galette-bonus : une très intéressante interview des créateurs mais entièrement en japonais (bien sûr), quelques bandes-annonces des jeux à venir comme Final Fantasy XI, et enfin la bande-annonce du film, qui ne sortira qu'en septembre au Japon.

par François Tarrain



Interview d'Adrian Smith, responsable des nouveaux projets chez Core Design

Alors que nous sommes encore bien loin de la sortie du Tomb Raider Next Gen (comprenez « Generation »), prévue pour fin 2002, nous avons pu en apprendre un peu plus sur ce 6e opus, de la bouche même d'Adrian Smith. L'occasion de savoir à quelle sauce nous allons redécouvrir la miss Lara Croft sur PS2…

Derby, au cœur de l'Angleterre. Une ville hautement déprimante, fief attitré de Core Design. Là, dans des locaux flambant neufs, les différentes équipes de développement du studio planchent actuellement sur plusieurs projets : Project Eden, Thunderhawk 3, Herdy Gerdy, pour les plus avancés et… Tomb Raider Next Gen, qui reste, quant à lui, beaucoup plus confidentiel ! D'ailleurs, lorsque Eidos nous a invités là-bas pour un petit voyage de presse, la consigne était stricte : black-out sur Next Gen, il est trop tôt pour en parler. Tout au plus a-t-on pu jeter un coup d'œil aux bureaux où la bête est actuellement conçue. Une grande pièce, aux murs constellés de croquis, esquisses et autres ébauches, où une quinzaine de développeurs s'affairent. L'œil aiguisé, nous essayons d'en apprendre un peu plus en observant les lieux : ici, le dessin d'un CRS français (?), là, des travaux préparatoires sur les décors à l'architecture typiquement parisienne (???)… Hum, Lara Croft aurait-elle décidé de foutre le bronx dans notre capitale ? Et que font là toutes ces engeances démoniaques (ambiance Nightmare Creatures, tendance Resident Evil) au design magnifique ? Tomb Raider Next Gen virerait-il au fantastico-gore ? En l'espace de deux minutes, notre curiosité était piquée au vif… Il nous fallait en apprendre un peu plus sur ce projet, trop top secret pour le rester ! Coup de bol, après cela, nous rencontrons Adrian Smith, responsable des nouveaux projets, que nous branchons derechef sur le sujet… En espérant qu'il nous tâche quelques révélations bien senties !

Play2Mag : Que pouvez-vous nous dévoiler sur Tomb Raider Next Gen ?

Adrian Smith : Next Gen est - au même titre qu'un second projet - en cours de développement. Tous deux en sont encore à un stade très peu avancé et nous en parlerons plus précisément en fin d'année. D'une part parce qu'il s'agit de titres très importants pour Core Design, et d'autre part parce que nous ne voulons rien montrer avant d'avoir quelque chose de concret à dévoiler… *(Note pour moi : parti comme ça, c'est pas dit que je tienne deux pages d'interview. J'vais me faire tuer par mon rédac' chef…).* En tout cas, je peux vous dire que le développement de Next Gen se déroule bien. Mais je ne peux pas vous en apprendrre plus… *(J'suis mort !)*

En visitant les locaux, nous avons entraperçu la pièce où Next Gen est développé et ça nous a rendus curieux…

O.K., bien… Je peux quand même vous donner quelques détails sur Next Gen. Bien entendu, on y retrouvera Lara Croft et certains éléments déjà présents dans les autres Tomb Raider. Mais le contenu du jeu sera, quant à lui, beaucoup plus « adulte ». Nous souhaitons créer une atmosphère plus mystique, une ambiance « dark » et développer un certain suspens. De plus, il y aura plusieurs personnages jouables (ndlr : au moins deux en plus de la miss dont l'un s'appelant Curtis). Et ils ne seront pas présents en tant que simples faire-valoir de Lara : ils joueront un rôle primordial dans l'histoire !

Quelle réflexion avez-vous menée pour assurer la continuité de la saga sur PS2 ?

Lorsque nous avons débuté la conception de Next Gen, nous avions plusieurs volontés : d'une part ne pas développer une simple version PS2 graphiquement plus aboutie que les précédents Tomb Raider sur PSone et d'autre part tirer les enseignements de nos erreurs passées. En clair, à cause du succès de la série, à chaque fois que nous terminions un épisode, nous redémarrions immédiatement le suivant, sans suivre de logique narrative. Pour Next Gen, nous avons procédé différemment : depuis les prémices du projet, nous avons décidé de concevoir la suite de la saga dans sa globalité. Nous avons imaginé une histoire sur le long terme, qui puisse être développée au fil d'épisodes futurs, sous forme de chapitres. Bref, les 5 prochains Tomb Raider existent déjà sur le papier… Et à la fin de Next Gen (qui n'en sera pas vraiment une), il y aura une ouverture logique vers la suite !

Et les possibilités offertes par le online ?

Le online possède un fort potentiel à nos yeux. Nous souhaitons créer une « communauté » autour du jeu, qui puisse s'échanger des renseignements et qui puisse accéder, sous forme de download par exemple, à une masse d'informations supplémentaires sur le background ou sur les personnages.

Est-il pour autant question d'un mode Multijoueur via le Net ?

Non, car pour être tout à fait honnête, on ne sait pas encore dans quelle mesure cette option fonctionnera en Europe. Pour l'instant, le seul apport potentiel du online est de créer un dialogue avec et entre les joueurs.

Et concernant le gameplay à proprement parler…

Je peux vous dire que, selon les joueurs, le personnage de Lara Croft ne sera pas le même…

… ????

… pas dans son physique ou dans son design, mais plutôt dans ses capacités, dans ses aptitudes. Ma façon de jouer étant fatalement différente de la vôtre, « ma » Lara sera différente de la vôtre.

En clair, apporter une dimension RPG au jeu…

Oui, dans une certaine mesure. Mais nous ne voulons pas non plus que les joueurs soient obligés de gérer des paramètres complexes, pour définir et personnaliser leur personnage. Pour vous donner un exemple concret, si je fais courir Lara sans arrêt, elle deviendra à la longue plus endurante et plus rapide. Si je ne peux pas ouvrir cette porte, peut-être suis-je capable de contourner l'obstacle en grimpant sur ce mur… pour peu que je me sois entraîné un certain temps à cet exercice ! Si je réussis à tous les coups mes sauts, les bonds de Lara gagneront en amplitude. Bref, c'est à ce niveau que le jeu possède certains aspects d'un RPG. Autre exemple : plutôt que de concevoir un système d'escalade basique, nous allons essayer de l'étoffer, en incluant une notion de « grip » en fonction du type de surface. Grip qui variera, bien entendu, selon la force acquise par votre personnage !

Ce système d'évolution des aptitudes de Lara implique que plus le joueur est bon, plus son personnage est fort. La difficulté globale du jeu évoluera-t-elle en conséquence ?

Oui, plus le joueur possède un bon niveau, plus les challenges qui se présentent à lui sont difficiles. Mais vous n'êtes pas non plus obligé de tous les relever pour avancer dans le jeu ! En fait, en termes de game design, les niveaux sont conçus pour des joueurs « moyens »… sachant qu'un joueur assez mauvais ne pourra pas autant les explorer qu'un très bon joueur. Et selon votre niveau, la conclusion de l'aventure ne sera peut-être pas la même… Nous avons eu une idée en guise de « récompense » pour ceux qui auront énormément fait évoluer leur personnage : recréer trois des passages les plus cultes des épisodes précédents et leur proposer de les revivre à la sauce PS2 !

Au final, quels seront les changements les plus significatifs par rapport aux épisodes précédents ?

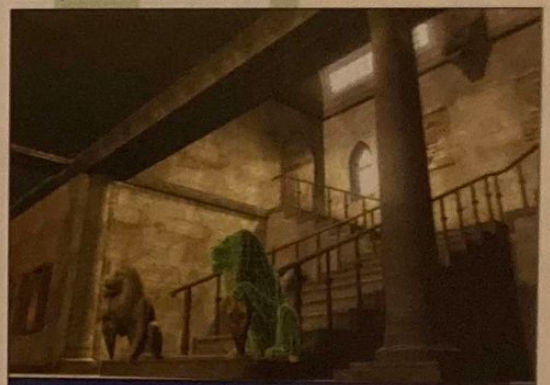
Le fait que le personnage de Lara puisse réellement évoluer est sans conteste une des innovations majeures. Visuellement, le jeu sera également très différent. Nous allons essayer de proposer des environnements à l'esthétique comparable à un Devil May Cry, mais en beaucoup plus vastes. Enfin, même si on retrouve des éléments classiques de Tomb Raider, le jeu sera largement scénarisé, l'histoire aura une grande importance et les interactions entre les personnages seront très poussées. Enfin, en ce qui concerne la jouabilité, le nombre de mouvements et les possibilités d'actions risquent d'être bien plus nombreux, ce qui offrira une plus grande liberté au joueur.

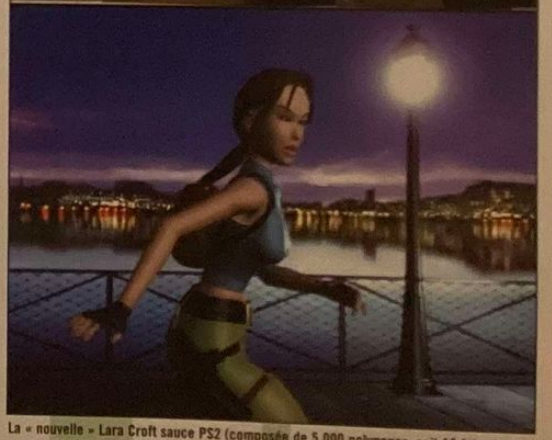
Dernière chose, d'après ce que nous avons pu apercevoir, l'aventure semble se dérouler dans le Paris contemporain…

Oui, le début du jeu se déroulera effectivement à Paris, car c'est une ville très intéressante, pleine de lieux passionnants à explorer…

Les premières révélations sur Tomb Raider Next Gen

Il y a de fortes chances que, dans le premier niveau du jeu, Lara fasse un petit crochet par le Musée du Louvre, à Paris.



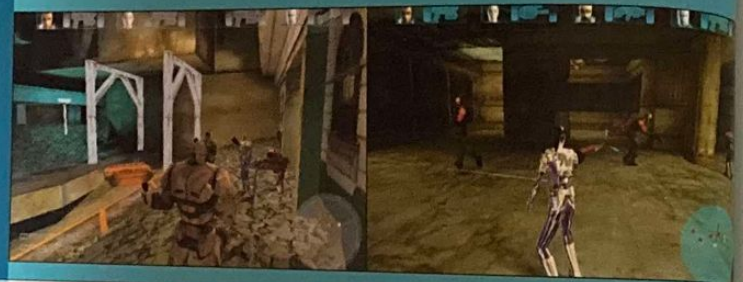


La « nouvelle » Lara Croft sauce PS2 (composée de 5 000 polygones, soit 10 fois plus que sur PSone) possédera des animations faciales et une palette d'attitude ultra-riche.

par François Tarrain

Project Eden Pour un monde meilleur...

Décidément très actifs ces temps-ci, les p'tits gars de Core Design mènent de front une tripotée de développements : Thunderhawk 3, Herdy Gerdy, Tomb Raider Next Gen et... Project Eden.



GENRE : Action/aventure 3D
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.)
SITE INTERNET : www.projectedengame.com (en français)
DISPONIBLE en octobre 2001

Le travail fourni sur la conception des niveaux et sur le design des textures confère au jeu un rendu « industrielo-crade » du plus bel effet.

Le scénario de Project Eden ne déroge pas à cette règle immuable, chère au futur dit d'anticipation, qui veut que tout aille mal sur Terre... genre joyeux bordel, chaos absolu, bronx, cata', pas glop quoi ! Un monde désorganisé, abandonné aux mains des plus riches et rempli de laissés-pour-compte. Individualisme, rejet de l'ordre, démission des politiques, inégalités sociales, chute du Nasdaq, surpopulation galopante, baguette à 400 euros, bla-bla-bla... Dans cette conjoncture dramatique, la moindre étincelle, le moindre faux pas pourrait mettre le feu aux poudres de la révolution prolétaire. S'en suivrait alors une longue lutte armée entre parvenus capitalistes et plèbe revancharde. Un affrontement inégal, où les morts se compteraient par millions, où le sang et les tripes inonderaient les rues, où les militaires pratiqueraient les pires exactions... Bon, O.K., je noircis un peu le tableau, mais le monde de Project Eden collectionne clairement ce genre de poncifs. Il nous présente une mégalopole qui, pour faire face à l'accroissement démographique galopant, voit la hauteur de ses buildings taquiner les nuages. Les édifices, à la vertigineuse verticalité, sont alors le reflet de la société. Au sommet, dans leurs tours d'ivoire, les riches. Puis, à mesure que l'on s'enfonce dans les entrailles métalliques de la ville, viennent les classes moyennes, puis les pas bien gâtés, puis les pauvres, pour enfin finir par la lie de l'humanité, recluse au ras des pâquerettes (qui, d'ailleurs, ne poussent plus depuis que les rayons du soleil ne filtrent plus)... Un peu de lumière et l'air pur pour les uns, l'obscurité et la pollution pour les autres !

Pour faire régner un semblant d'ordre dans cet enfer de béton aux méandres impénétrables, il existe une force d'action omnipotente : l'UPA, pour Urban Protection Agency ! Commandos chocs, envoyés dans les bas-fonds de la mégalopole pour enquêter sur diverses affaires bien louches, les escouades de l'UPA sont, en général, composées de quatre membres aux compétences complémentaires. Des quatuors de choc, en somme, rompus à toutes les techniques de combat et de survie en milieu hostile... Or donc, par un beau jour de je-sais-pas-quand, un de ces commandos est justement dépêché dans les étages inférieurs, pour enquêter au cœur de l'usine Viandoprion (!), théâtre de mystérieuses et inexplicables disparitions... Là est le point de départ de votre aventure !

À tout moment, on peut scinder son équipe en plusieurs groupes, pour effectuer des tâches précises à différents endroits du niveau.

Plus vous avancerez dans les profondeurs de la cité, plus les ennemis s'apparenteront à des créatures protéiformes et dangereuses.

Descente aux enfers

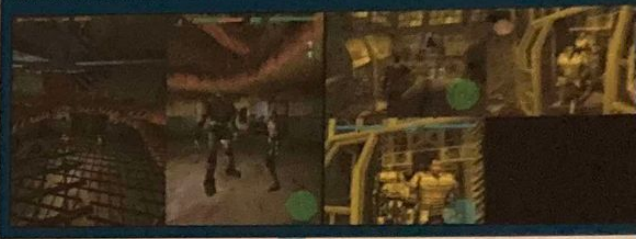
Toute la progression de Project Eden repose sur cette idée de descente aux enfers. Au fil des niveaux, on passe peu à peu des étages les plus civilisés aux endroits les plus insalubres. La lumière rassurante du jour laisse place à l'éclairage vacillant des néons. Les édifices perdent leur superbe et se transforment en enchevêtrements de poutres et de passerelles rouillées. Cette atmosphère, qui se veut de plus en plus opaque et malsaine, est rendue à la perfection par des graphismes parfaitement dans le ton. Textures superbes, jeux de lumière réussis, architecture torturée, design « industriel » complexe... Pas de doute, les graphistes de Core Design maîtrisent leur sujet et savent distiller une ambiance diablement efficace. Et ce, d'autant plus que le moteur 3D de Project Eden ne rechigne pas à la besogne ! Certains passages se déroulent sur des aires de jeux immenses, aux proportions pharaoniques et à la perspective vertigineuse. Bref, d'un point de vue strictement esthétique, cette production possède de beaux atouts dans sa manche ! Reste maintenant toute la partie gameplay à proprement parler.

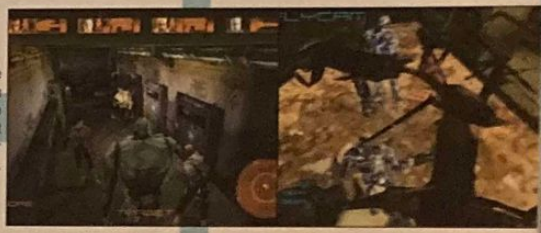
Étonnamment, pour un jeu d'action/aventure 3D pouvant se pratiquer en vue subjective, comme à la 3e personne (on passe de l'une à l'autre à tout moment), la prise en main au paddle est tout juste excellente. Chaque mouvement des persos est intelligemment retranscrit à l'aide des sticks analogiques et les nombreuses possibilités d'action tombent naturellement sous les doigts ! L'autre point fort - véritable atout du jeu - tient dans la complémentarité des quatre persos composant votre commando. Il y a le gros balèze un peu rentre-dedans (Amber le Cyborg), la spécialiste en informatique (miss Minoko), l'ingénieur bricoleur (André) et enfin le leader du groupe, charismatique et téméraire (Carter). Dans la pratique, chacun d'eux possède une aptitude très précise, qu'il faudra mettre à contribution selon la situation rencontrée (un peu comme dans X-Squad mais en moins bourrin). Pour se faire, on peut à tout instant choisir d'incarner tel ou tel perso pour lui faire exécuter une tâche bien particulière, puis revenir à un autre pour avancer dans le niveau. Et n'allez pas croire qu'on peut se passer des compétences de l'un des gus ! Nan, la synergie entre eux est primordiale et si vous veniez à en perdre un en cours de route, vous seriez alors bloqué dans votre progression ! Bref, cet aspect gestion de compétences confère au jeu une profondeur bienvenue et un intérêt plus proche du jeu d'aventure/réflexion que du bête shoot 3D. D'ailleurs, pour répondre à cette vocation, l'interface a été pensée en conséquence. Exemple : lorsqu'on dirige un personnage, on ne peut donner des ordres aux autres que lorsque l'on se trouve à portée de voix (si c'est le cas, les icones des trois autres membres s'affichent à l'écran). Bon, sorti de là, je ne vais pas non plus vous dépiauter Project Eden de A à Z, le travelling du mois prochain sera là pour ça. Non, laissez-moi simplement finir sur cette incertitude qui nuance l'optimisme de cette présentation : à l'heure actuelle, l'intérêt général des 11 missions qui composent le jeu reste inconnu. Ben ouais, parce que c'est bien beau un moteur 3D tout propre et une jouabilité aux petits oignons, mais va falloir que l'histoire suive et que l'aspect immersif soit efficace. Si tel est le cas, alors seulement, Project Eden se révèlera vraiment digne d'intérêt... On croise les doigts.

Les bornes estampillées UPA servent non seulement à se regénérer, mais font également office de point de sauvegarde.

Le mode Multijoueur

Avec ses quatre persos jouables en simultané, Project Eden ne pouvait pas rater le coche du mode Multijoueur. Et ça, Core Design l'a bien compris en proposant cette option, qu'à n'en pas douter, conférera au jeu une convivialité de bon aloi. Ainsi, de 2 à 4 personnes pourront prendre les commandes des membres du commando et ce, même en cours de partie (début en solo, suite à plusieurs. La grande classe !). Dès lors, chacun dirigera 1 ou 2 persos, via un écran splitté et pourra mettre en pratique les stratégies échafaudées de vive voix. Cerise sur le gâteau : le moteur 3D ne semble pas s'émouvoir de cette surcharge graphique imposée par le split d'écran !





Selon l'arme utilisée, un système de lock permet de verrouiller un ennemi.

RED FACTION
www.redfaction.thq.fr

Emparez-vous d'un arsenal de 15 armes et...

Abattez les murs...

Forez des souterrains...

PC CD ROM PS2 PlayStation 2 THQ www.thq.fr

par Angel Davila

Crash Bandicoot He's back ! La vengeance de Cortex

Quand on développe un jeu basé sur une licence telle que Crash, il faut y aller sur la pointe des pieds… Des sondages, des études parmi les joueurs… rien n'est de trop pour faire du prochain Crash une œuvre rentable, sauf peut-être l'originalité.

GENRE : Plate-forme
ÉDITEUR : Universal Interactive
DÉVELOPPEUR : Traveller's Tales (Angleterre)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE fin 2001

Lorsque Naughty Dog perdit la licence Crash Bandicoot qui appartenait à Universal Interactive Studios, nombreux furent ceux qui crurent que le marsupial ne verrait plus jamais le jour. Pourtant, les Britanniques de Traveller's Tales, auxquels on a confié la lourde tâche de créer une suite à ce best-seller, ne manquent heureusement pas de talent (il s'agit là de spécialistes d'adaptation des films Disney sur PSone). Visiblement, les développeurs en charge du projet ont bien saisi l'importance d'une licence comme celle de Crash Bandicoot. Cela représente tout de même plus de 22 millions de jeux écoulés partout dans le monde depuis 1996, et Crash est un des personnages les plus connus dans le panorama du jeu vidéo. Avec une telle pression sur les épaules, pas facile de garder la tête froide.

Nouvelles impressions !

Un voyage de presse à Barcelone en plein été fut l'occasion de voir les dernières avancées du développement. Là-bas, nous attendait une version jouable qui comprenait 5 niveaux. Tout d'abord, comme nous l'avons déjà dit dans un précédent numéro, le scénario ne bouge pas d'un iota par rapport à ce que l'on connaissait des autres versions. Cette fois, Uka Uka et Cortex veulent provoquer le chaos en utilisant le pouvoir de quatre anciennes pierres qui correspondent chacune à un élément (eau, air, terre, feu). Elles provoqueront des catastrophes en rapport avec leur nature : tremblements de terre, tsunamis, tornades et éruptions volcaniques. Évidemment, Crash devra récupérer ces pierres dans des niveaux qui adopteront la thématique adéquate. La construction des niveaux reste exactement la même, elle aussi. On part d'une sorte d'antichambre grâce à laquelle on a accès aux différents niveaux, divisés eux-mêmes en sous-niveaux. Au total, il y en aura plus d'une trentaine. Que du classique, je vous dis ! Ensuite, le déroulement des tableaux reste le même. Crash avance dans un couloir où il devra tuer des ennemis, en éviter d'autres, casser des caisses et récolter des pommes… des tonnes de pommes ! La jouabilité est identique en tous points. À vrai dire, dans un premier temps, on a l'impression de jouer à un Crash PSone en haute résolution. Mais en s'attardant un peu sur le contenu, on remarque quelques éléments intéressants. Tout d'abord, concernant la réalisation, c'est beaucoup plus chiadé que n'importe quelle autre mouture. Les personnages sont bien mieux modélisés, les niveaux plus détaillés, avec des effets de lumière vraiment bien fichus. L'affichage des ombres est en temps réel et les réflexions des textures, très fines. On remarquera dans les niveaux remplis de lave, l'effet de distorsion de l'air que provoque l'extrême chaleur du magma. Techniquement, on sent qu'il y a eu du travail pour pouvoir afficher tout cela, en gardant une animation parfaite sans aucun ralentissement.

Le même en plus beau ?

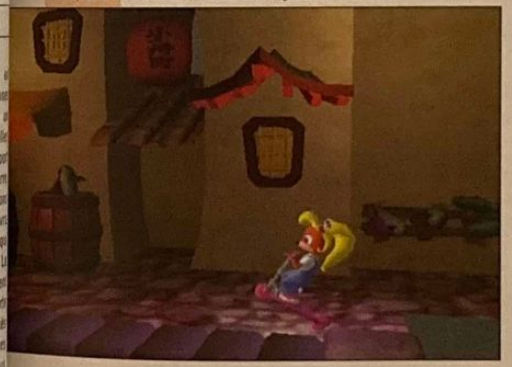
Avoir une version à la hauteur des capacités de la PS2, c'est pas mal, mais qu'en est-il du plaisir de jouer ? Eh bien, comme nous l'avons dit, le gameplay reste fondamentalement identique. Crash possède tous les mouvements qui l'ont rendu célèbre. La toupie reste le geste de base qui lui permet d'éliminer ses adversaires. Toutefois, d'autres, entièrement nouveaux, ont été ajoutés. Malheureusement, il est impossible pour l'instant de dire lesquels. Autre changement d'importance, Coco, la sœur de Crash, s'est enfin émancipée et est devenue entièrement jouable sur certains niveaux. Elle possède des mouvements complètement différents de ceux de Crash, et, de l'aveu des développeurs, elle adopte une attitude plutôt proche de celle des filles de *Drôles de dames* (le film). De plus, si dans les anciennes versions, Crash conduisait déjà certains véhicules, sur PS2, on passe à la vitesse supérieure. Tout au long de l'aventure, on pourra utiliser une jeep, un avion, un mini-hélicoptère ou même un « robot-armure » très semblable à celui d'Alien. On remarquera aussi un stage particulièrement réussi, dans lequel Crash est enfermé à l'intérieur d'une boule en métal qu'il devra déplacer dans le niveau, en jouant avec les reliefs. Un bel hommage au légendaire Marble Madness. C'est grâce à ce genre de bonnes idées, qui apportent une bouffée d'air frais, que l'on commence réellement à apprécier ce nouveau chapitre.

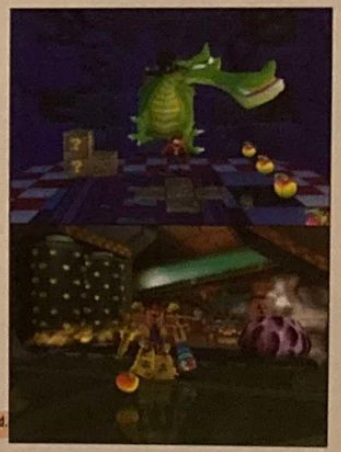
« Ne changez rien »

Au final, en pesant le pour et le contre, on se rend compte que ce nouveau Crash est efficace. On est immédiatement plongé dans un univers déjà bien connu et le gameplay ne pose aucun problème, vu qu'il est rodé depuis plusieurs années. Cependant, il est évident que le manque d'originalité risque de jouer en sa défaveur. On aurait préféré un peu plus d'ambition chez les développeurs, alors qu'au lieu de ça, ils ont joué la carte de la sécurité en créant exactement le même jeu, en beaucoup plus beau et avec quelques petites idées en plus. Lorsque j'ai posé la question du pourquoi, on m'a répondu qu'Universal avait fait une enquête chez les fans, dont il était ressorti qu'ils ne voulaient pas de changements. C'est peut-être vrai, mais si tout le monde se cantonnait à refaire la même chose éternellement, on en serait encore à jouer à Super Breakout (casse briques sur Atari 2600).

« Juste » plus beau, ce Crash ne brille pas par son originalité… mais reste très agréable.

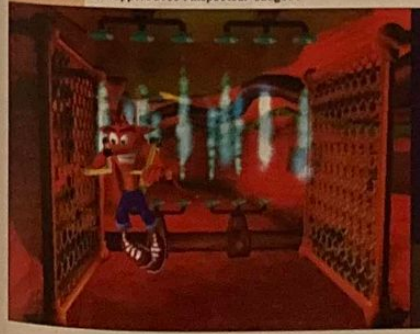
Coco, sur une trottinette… décidément le jeu est très tendance.





Mécha-Crash, une scène que l'on attend.

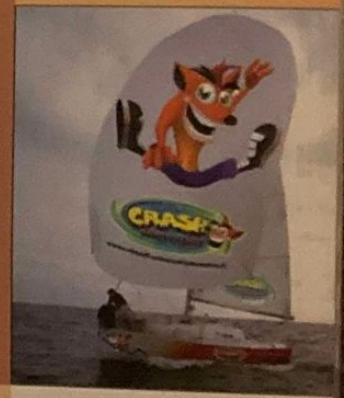
Le mini-hélico. Un rapport avec l'inspecteur Gadget ?



Les effets de lumière sont vraiment réussis.

Crash Boat

Parmi les 38 participants de la Solitaire du *Figaro*, on trouve Kito de Pavant, qui participe avec un voilier long de 14 mètres à l'effigie de Crash Bandicoot. La course s'est déroulée du 6 au 30 août et est passée par La Rochelle, Gijon, Saint-Quay-Portrieux, Dingle et Tamguti. À l'heure où j'écris ces lignes, il est en tête. On espère que cela va durer jusqu'à la fin, ainsi Crash pourra ajouter une ligne de plus à son palmarès. Comme le disait si bien Alain Gillot-Pétré : bon vent !

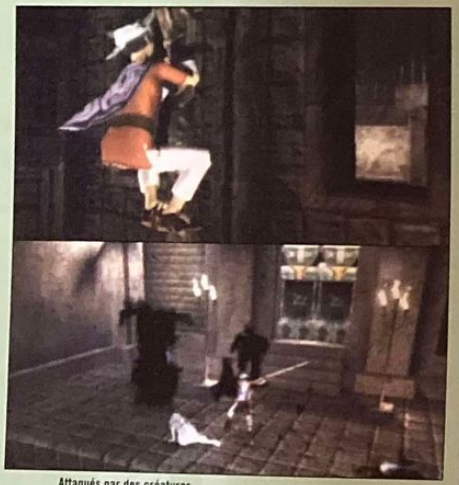


par Julien Chièze

Ico

Les premiers pas de l'Emotion Engine

Depuis deux ans qu'Ico est présenté en douce à l'E3, personne ne semble encore réaliser que, derrière son allure tranquille, se dissimule en fait un véritable chef-d'œuvre. Pour nous, impossible de rester plus longtemps insensibles aux charmes délicats, voire poétiques, de cette production aussi atypique, qu'enchanteresse…



Attaqués par des créatures constituées de brouillard, Ico doit défendre Yorda avant que cette dernière ne soit happée dans le royaume des ténèbres.

Il existe des titres novateurs qui, faute de suivre des sentiers mille et une fois empruntés, prennent le risque de se voir allouer des budgets marketing ridicules. Constat affligeant d'une industrie du jeu vidéo s'articulant majoritairement aujourd'hui autour de suites à rallonges ou du concept ronflant de rentabilité, au détriment de l'originalité pourtant source de toute évolution ludique. Subtil, enchanteur, attachant, attirant, poétique… Ico fait bel et bien partie de ces productions atypiques, ô combien alléchantes, mais néanmoins quasi-inconnues. Soyons clairs, il ne s'agit ni d'une simu' sportive, ni d'un titre bourrin, mais plutôt d'une aventure censée solliciter vos sens de l'observation et de la réflexion. Car Ico fait voguer votre imagination. Ico vous ouvre les portes d'une aventure subtile, servie par des graphismes somptueux, des animations saisissantes de réalisme et un concept prometteur axé autour de l'entraide. Appétissant n'est-ce pas ? Eh bien, vous tenez pourtant devant vous, la production, made in Sony Japan, dont le constructeur parle le moins. Un comble. Allez, il est grand temps de réparer cette cruelle injustice !

Une aventure à dimension humaine

Fermez les yeux. Doucement. Écoutez. Oui, écoutez le souffle du vent et le crépitement des torches qui agitent cet univers zen. À vos côtés, un enfant vous regarde. Ico n'est pas un surhomme. Juste un garçonnet réservé, voire quelque peu apeuré de se retrouver projeté dans cette intimidante citadelle. Son crime ? Être né avec d'étranges cornes de buffles, responsables de son tragique destin. Vous voici donc seul. Les pièces sont gigantesques. Sombres. Les ombres ondulent sur les murs, tandis que vous effectuez vos premiers pas dans l'inconnu. La démarche se veut hésitante. Une sensation quasiment palpable, tant les animations, décomposées avec minutie, s'enchaînent avec fluidité et grâce. Ico tend les mains pour freiner sa course, manque de perdre l'équilibre si vous l'approchez trop d'un précipice, s'agrippe à une chaîne et grimpe à la force de ses petits bras… Et encore, le meilleur reste à venir. Visuellement, le rendu approche en effet celui d'un dessin animé qui se déroulerait dans des décors particulièrement réalistes. Sans exagérer, Ico peut aisément postuler pour le titre le plus abouti, tournant actuellement sur PlayStation 2. Textures riches et variées (roche, bois, mousse, herbe), remarquable gestion de la propagation des fluides (reflets, distorsions) et surtout un jeu de lumière particulièrement bluffant. La jouabilité étant réglée avec précision et la caméra suivant l'action avec à propos (le second stick analogique permet en outre d'effectuer des plans panoramiques à n'importe quel instant), il est possible de profiter pleinement de la richesse des environnements. À sa vitesse, sans frustration. Un élément particulièrement notable, puisqu'Ico puise son inspiration principale dans le mythique Prince of Persia, vous obligeant ainsi à résoudre de nombreuses énigmes, nécessitant une analyse attentive du décor et des possibilités qu'il offre. Pourtant, là où Prince of Persia offrait une aventure solo, la force d'Ico réside dans le binôme constitué par le héros et… Yorda ! Pour ceux qui n'auraient pas encore décortiqué les photos, Yorda n'est autre qu'une femme… ou plutôt une créature éthérée à la prestance d'elfe. Si, seul, vous ne seriez arrivé à rien, en symbiose avec cette douce et silencieuse entité, votre destin va enfin peut-être pouvoir s'infléchir vers des directions moins dramatiques…

Livide, mais particulièrement stylée, Yorda dégage une force intérieure aussi énigmatique, qu'irrésistible.

Raffinés et souvent grandioses, les environnements alternent entre séquences d'intérieur et d'extérieur.

GENRE : Action/réflexion
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Sony C.E.J. (Japon)
SITE INTERNET : www.scei.co.jp/sd2/ico (en japonais)
DISPONIBLE automne 2001 (Japon)

Tu as confiance en moi ?

Difficile de vous faire percevoir le lien qui unit réellement Ico et Yorda. Pourtant, à l'aide de ce montage, tout devrait s'éclairer. Explications. En débouchant dans une vaste prairie, vous découvrez un gigantesque moulin à vent, alors que la sortie se trouve au sommet d'une inaccessible muraille. Que faire ? Ico lâche la main de Yorda, court vers le moulin à vent, saute adroitement afin d'attraper au passage l'une des pales. Vous voici donc entraîné dans sa course. À l'approche du sommet, vous lâchez soudainement votre ascenseur providentiel, courez vers la porte, mais un précipice vous empêche de rejoindre Yorda. De nouveau bloqué, à moins que… oui, vous découvrez un levier actionnant la descente d'un pont. Cependant, celui-ci reste bloqué à mi-course. Tout n'est pourtant pas perdu. Vous appelez Yorda en appuyant sur R1. Ico effectue alors de grands gestes et fait entendre sa voix. Yorda vous entend au loin et essaye de vous rejoindre. En vous plaçant tous les deux très près du précipice et en appelant une ultime fois Yorda, cette dernière tente le grand saut. Une superbe animation se déclenche alors, avec un naturel saisissant et vous rattrapez votre amie in extremis. Tout s'enchaîne à merveille, il ne vous reste plus qu'à la remonter à la force de vos bras et à l'amener près de la porte pour poursuivre votre aventure…

Unis pour le meilleur et pour le pire, Ico et Yorda vont devoir s'entraider afin d'échapper à la citadelle maléfique.

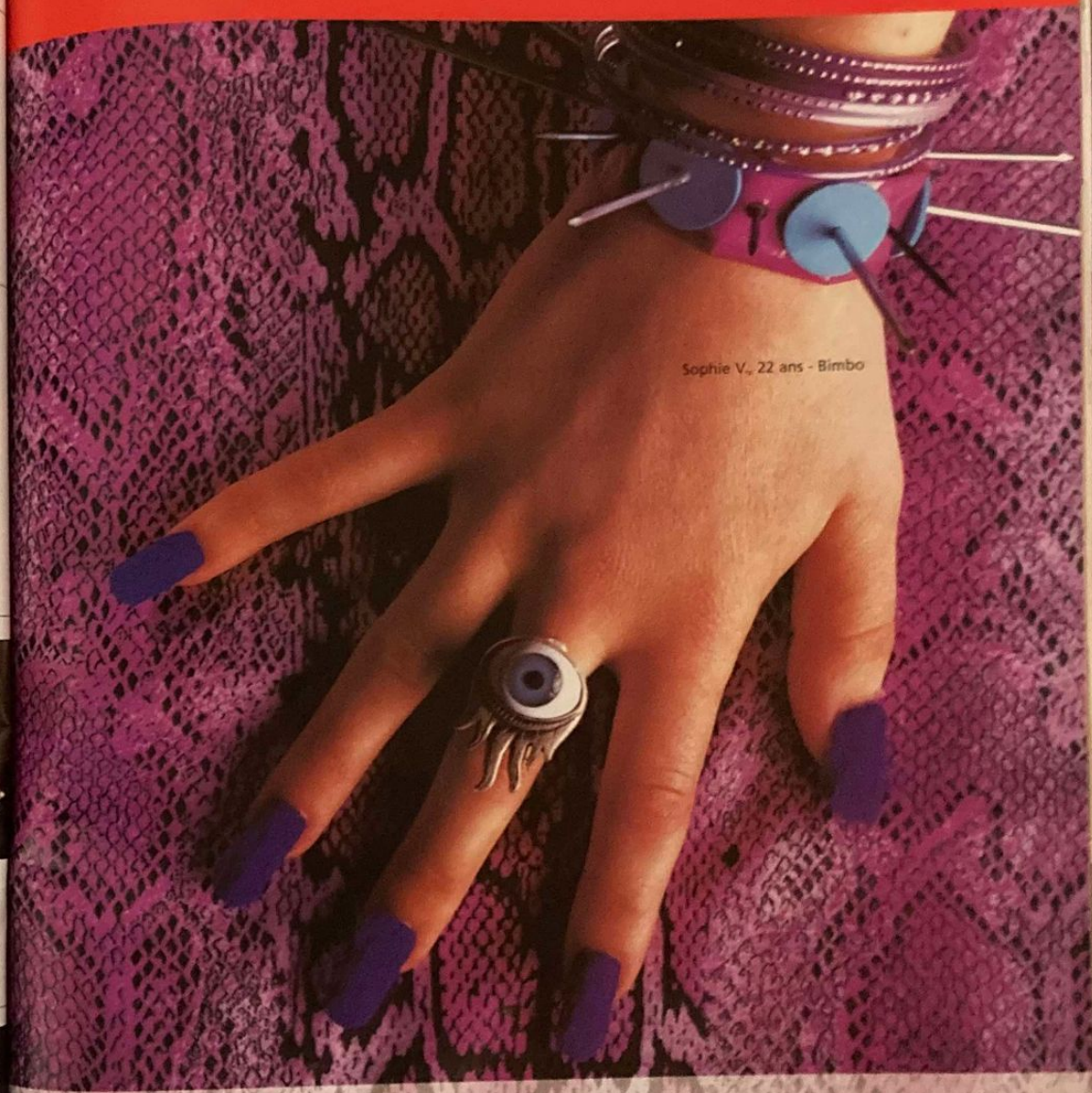
S'entraider pour mieux se sauver

Certains signes ne trompent pas. Ainsi, bien que mes premiers pas dans l'univers d'Ico furent solitaires, une poignée de secondes plus tard, c'est l'ensemble de la rédaction qui épiait, attentive, les faits et gestes du garçonnet aux cornes de buffle. C'est un fait, il se dégage de ce titre, une force rare. Une ambiance zen, un ravissement pour les yeux et surtout une fraîcheur inouïe. Car, au-delà de la prouesse technique incontestable, Ico apporte aussi un renouveau salutaire dans la manière d'appréhender un jeu. En effet, loin d'être un prétexte esthétique, la 3D est ici utilisée pour sa vocation première, à savoir l'immersion ! Les lieux sont gigantesques, regorgent de vie (des oiseaux s'envolent devant vous tout en perdant quelques plumes, le vent agite les arbres, gonfle les pales d'un moulin, etc.) et le duo Ico-Yorda attendrit. Tout simplement. En effet, à l'image d'inséparables bambins, les deux héros avancent en se donnant la main. Toutefois, les rôles restent bien définis. Vous dirigez Ico puisqu'il s'agit du personnage lié aux actions de base, en d'autres termes actionner un levier, grimper, combattre, etc. De son côté Yorda est très fragile, pas très débrouillarde, mais dispose toutefois de pouvoirs permettant de briser les sceaux maléfiques obstruant les portes. Dans l'absolu, le but est donc d'amener Yorda près d'une porte pour qu'elle l'ouvre… sauf que, dans la pratique, il vous faudra à chaque fois résoudre de nombreuses énigmes avant d'y parvenir ! Cependant rassurez-vous, car ces dernières s'annoncent particulièrement variées et intéressantes pour vous motiver à toujours avancer, à toujours réfléchir. Sans oublier de repousser les assauts des créatures de la nuit, sortes de brumes aux formes d'araignées ou de géants qui apparaissent par moments, en tentant de happer Yorda dans les ténèbres. Ne cherchez plus ; avec son scénario torturé, sa mise en scène soignée, son atmosphère enchanteresse, son esthétique raffinée, son gameplay novateur et bien rodé, Ico possède tous les stigmates du chef-d'œuvre. En attendant confirmation, jamais la PlayStation 2 n'aura été aussi proche de son objectif initial : nous faire rêver…

Des attitudes saisissantes de réalisme, des graphismes exceptionnels, un concept intéressant… difficile de comprendre pourquoi Sony reste aussi silencieux sur ce titre.

www.stabilo.com

STABILO



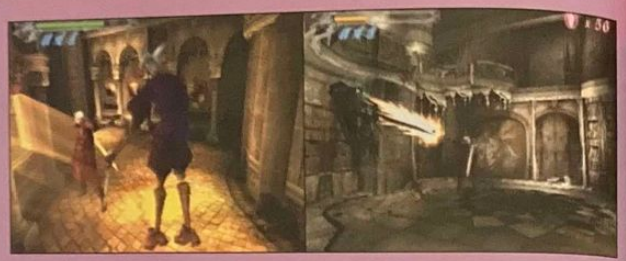
Ouah!
Surprenant, non ?

STABILO's move the colorball. Le roller qui ne se prend pas au sérieux.

par Jean Santoni

Devil May Cry

Deuxième contact



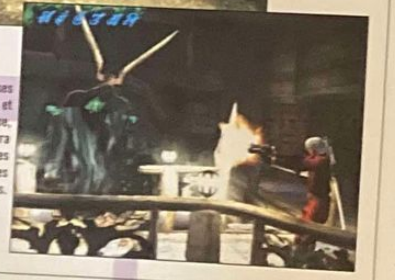
Le héros de l'automne s'appellera Dante. Un mec comme on les aime, deux guns en main, adepte de la diplomatie à grand renfort de plomb et de coups de tatanes. Du grand spectacle qui va vous scotcher à l'écran durant quelques heures, pour blaster du monstre à tout va.

GENRE : Action classe !
ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom.co.jp (en japonais)
DISPONIBLE hiver 2001

En avril dernier, Capcom dévoilait la première démo de Devil May Cry qui, rappelons-le, était vendue avec la version japonaise de Resident Evil Code : Veronica. Bien que certains points fussent encore un peu obscurs à l'époque, (le scénario et l'évolution du gameplay notamment), toute la rédaction avait été littéralement subjuguée par les qualités esthétiques hors du commun de ce beat'em all nouvelle génération. Il y a quelques jours (oui, j'ai un peu traîné avant d'écrire mon texte, ch'uis un homme occupé, moi), les représentants de Capcom sont venus en personne dans nos locaux pour nous présenter non pas une véritable version béta de Devil May Cry, mais la deuxième démo de cette super production néo-gothique, issue du studio de Shinji Mikami (Mr Resident Evil). Tiens, je profite de cette petite précision culturelle pour dire que les gens ont tendance à attendre de DMC un trip horrifique à la Resident. Oubliez tout de suite le côté « survival ». S'il faut comparer ce jeu à un autre titre, c'est plutôt à Castelvania. Voilà, les pendules ont été remises à l'heure.

Un boss coriace et particulièrement vif. Et ce n'est que le début du jeu !

Pas de problèmes, les programmeurs maîtrisent la bécane. Les textures sont d'une richesse incroyable.



En plus de ses deux flingues et du fusil à pompe, Dante pourra utiliser d'autres armes dévastatrices.

Ça se précise...

Pour en revenir à nos moutons, il faut savoir que cette deuxième démo propose un cheminement légèrement différent et permet de découvrir des éléments de gameplay inédits, ainsi que de nouveaux protagonistes (un démon nommé Néro Angelo). En clair, il ne s'agit pas vraiment d'une suite. Premier constat, l'aventure sera divisée en missions. Cette version Trial 2 comme on l'appelle dans notre jargon comprenait les missions 2, 3 et 4 du jeu. Pour le moment, Capcom Europe laisse planer le mystère sur le nombre total de niveaux. En tout cas, d'après ce que nous avons pu voir, il ne sera pas possible de remplir les objectifs de ces missions dans le désordre. Il faut donc s'attendre à une aventure assez linéaire et dirigiste. Mais bon, ça, on a l'habitude. Le système des orbes, quant à lui, a sensiblement changé. Désormais, les orbes rouges que l'on obtenait en dessoudant les monstres ne servent plus à ouvrir les portes magiques. En accumulant ces joyaux, vous pourrez en effet acquérir de nouveaux pouvoirs à chaque fin de mission. Chacune de ces spéciales coûte évidemment un certain nombre d'orbes et dispose de plusieurs niveaux de puissance. Ces compétences, pour l'instant, sont au nombre de six ; dans la démo, il était seulement possible de déclencher Vortex et Air Raid. Si vous souhaitez voir le résultat de ces « furies » en vidéo, je vous recommande vivement d'aller faire un petit tour sur le site officiel du jeu dont voici l'adresse : www.capcom.co.jp/devil/index2.html. Vous constaterez que Dante a non seulement la possibilité de filer des coups de tatanes et des pains à ses adversaires, mais aussi d'effectuer des sauts monstrueux, tout en vidant ses chargeurs. La grande classe. Autre petite nouveauté sympathique, le jeu tient compte des performances du joueur durant les gun-fights. Le principe est simple, plus vous irez au contact en enchaînant et en variant les combos, plus le nombre d'orbes libérés par les monstres sera important. En clair, vous serez obligé d'assurer un minimum le spectacle ! Aux dernières nouvelles, Shinji Mikami a décidé d'implémenter dans la version définitive, un système de visée automatique baptisé « Easy Automatic ».

STABILO
www.stabilo.com
Craig M., 23 ans - DJ
feel it*
*c'est une question de sensation
STABILO's move the elastic writer. Pointe sur amortisseur pour plus de doigté.

Les attitudes de Dante ont vraiment la classe. L'une des attractions de ce beat'em all.

Un héros néo-gothique au look de fashion-victim… Oui, Dante a la classe !

Bonus 100 % jap

À quelques jours du lancement japonais de Devil May Cry, on ne sait toujours pas comment sera commercialisée cette Trial 2. Mon petit doigt me dit que cette deuxième démo ne devrait pas être vendue avec un jeu. La sortie du jeu sera accompagnée par la commercialisation de la bande originale (très inspirée de *Matrix* et de *Dead Can Dance*, pour ceux qui connaissent). Deux éditions sont au programme : la première sera une édition spéciale dont une partie des bénéfices sera reversée à des œuvres caritatives, la seconde est un mini CD trois titres, proposant deux thèmes tirés du Soundtrack et un autre interprété par un compositeur hyper-populaire au pays des geishas : M. Yokitoro. Dernière petite précision, ce deuxième CD ne sera pas commercialisé. Les fans pourront le gagner en participant à un tirage au sort organisé par les magasins spécialisés. Évidemment, pour le moment, l'Europe n'est pas concernée par ces « collectors ».

Comme son nom l'indique, cette aide est destinée aux joueurs dotés de deux mains gauches (oui, ils existent). En gros, les combos un peu chaudes à réaliser (par exemple, envoyer l'adversaire dans les airs pour le cribler de balles) seront attribuées à certaines touches du paddle. Que les core-gamers se rassurent, rien de vous obligera à jouer avec cette option qu'il sera possible de désactiver en passant par l'habituel menu d'options. À priori, il existe d'autres assistances : Kids Jump, Roll, Devil Trigger, mais cette démo n'y donnait pas accès. Enfin, l'arsenal du héros devrait en toute logique proposer autre chose que des flingues et un fusil à pompe. Là encore, Capcom n'a laissé filtrer aucune information à ce sujet.

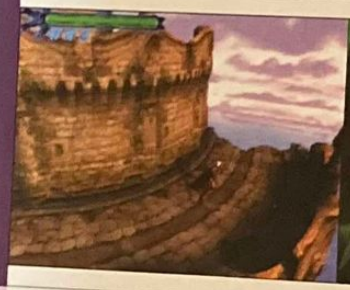
Une technologie maîtrisée

Nous en parlions au tout début de l'article ; cette seconde démo dévoile quelques décors inédits : un pont extérieur surplombant la mer, un passage sous l'eau et une cathédrale gothique à l'architecture torturée, d'une beauté tout simplement hallucinante. Bas-reliefs, vitraux laissant filtrer les rayons d'un soleil couchant, colonnes qui morphent en temps réel… du jamais vu dans un jeu vidéo. Oui, Devil May Cry nous a autant impressionnés que Metal Gear Solid 2, et là tout est dit ou presque. Ceux qui doutaient des capacités de la PlayStation 2 vont littéralement prendre une grosse claque en découvrant la richesse des textures (si mal retranscrite par les photos d'écran) et les attitudes de poseur du héros. Si vous voulez tout savoir, cette démo se termine sur un affrontement entre notre bel albinos et un spectre noir ressemblant à une panthère, doté de deux yeux démoniaques. Un passage dantesque. Arf ! Arf !

Minute chipotage…

Toutefois, bien que nous soyons tous ici tombés sous le charme de l'énergie dévastatrice que dégage ce titre, une interrogation demeure. Que vaut le gameplay sur le long terme ? L'intérêt sera-t-il au rendez-vous ? Ben, Mr Le Rougetel, l'attaché de presse de Capcom Europe, nous a bien confirmé que les énigmes ressembleraient plus à des petits puzzles et que le titre de Mikami met avant tout l'accent sur l'action. Contrairement à un Resident Evil, les allers-retours par exemple seront quasiment inexistants pour ne pas asphyxier le rythme de la progression. Quoi qu'il en soit, il ne faudrait pas que Devil May Cry se cantonne à nous faire vivre une simple expédition punitive néo-gothique. Ça peut très vite lasser. Espérons aussi que la story line – plus ou moins tenue secrète jusqu'à présent – nous réserve quelques surprises et pas des faux rebondissements à deux francs cinquante, déjà vus mille fois. Le coup du soufflé qui se dégonfle, on a déjà connu ça à plusieurs reprises.

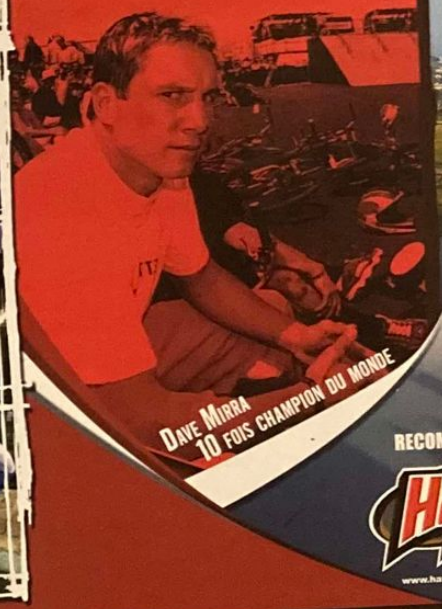
Le petit détail kitu : l'ombre de Dante épouse les formes du décor.



Chaque pouvoir dispose de plusieurs niveaux de puissance. Attendez-vous à déchaîner les enfers !

DAVE MIRRA freestyle bmx 2

Free your STYLE*



Dave Mirra 10 fois champion du monde

RECOMMANDÉ PAR Haro Bikes

www.harobikes-europe.com

Pour gagner un magnifique autocollant HARO, découpez et renvoyez** ce coupon accompagné d'une enveloppe timbrée à 4,20 FF avec vos nom et adresse.

** A retourner avant le 31/12/01 à : HARO OP-6, BP 142, 92210 St-Cloud

Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*

*2,21 F/mn

* Libère ton style

Acclaim MAX SPORTS

www.ACCLAIM.com

PlayStation 2

xDave Mirra Freestyle BMX™2 and Acclaim® & ©2001 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Z-Axis. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

par Jean Santoni

Maximo Ghosts to Glory

Retour aux plaisirs simples

GENRE : Plate-forme 3D
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.ea.com
DISPONIBLE printemps 2001

Ghouls'n Ghost... un titre mythique qui succède à un autre titre majeur : Ghost'n Goblins. Les vieux de la vieille seront aux anges. Le concept si particulier de ces jeux d'action n'a pas été abandonné et Capcom redonne une seconde jeunesse à ces titres sur PS2. Passage à la 3D oblige !

Des boss gigantesques et patibulaires, comme au bon vieux temps.

Lors de sa présentation au salon de l'E3, Maximo avait réussi à capter l'attention des joueurs, en dépit de la présence de grosses productions comme Devil May Cry, Silent Hill 2 ou encore Jak & Daxter. S'il ne joue effectivement pas tout à fait dans la même catégorie que ces futurs « killer-ap », ce nouveau titre signé Capcom dispose indiscutablement d'un certain charme. L'objectif des développeurs était tout simple : renouer avec le feeling « old-school » des jeux d'Arcade du milieu des années 80. Pour votre culture personnelle, sachez que Maximo Ghosts to Glory est la suite non avouée de Ghost'n Goblins et de Ghouls'n Ghost , deux vieux titres de l'éditeur, qui firent sensation à cette époque très reculée (mon porte-monnaie s'en souvient encore, paix à son âme). À l'instar de ces deux légendes vidéoludiques, vous allez donc incarner un preux chevalier, un peu court sur pattes (comme moi), armé tel qu'il se doit d'un bouclier et d'une grosse épée, afin de délivrer Sophia, une jolie princesse innocente, séquestrée par un démon surpuissant nommé Achille. L'écriture du scénario qui a mobilisé plus de 50 personnes a été l'étape la plus longue et la plus fastidieuse de ce développement. Je plaiiiisannnteuuuuu !

Clin d'œil à Ghouls'n Ghost : lorsque Maximo se prend trop de coups, il perd son armure pour se retrouver en calbute !

Les développeurs n'ont pas été radins : une quarantaine de pouvoirs sont au programme.

Un trip 100 % revival

En termes de gameplay, il ne faut pas s'attendre à des choses vraiment nouvelles. Maximo reprend dans ses grandes lignes, tous les éléments de Ghost'n Goblins et de Ghouls'n Ghost tout en les améliorant. Votre petit héros évolue dans des environnements graphiques très différents (petite réserve : les niveaux sont assez linéaires malgré la présence de passages secrets) où les couleurs pètent. Il vous faudra récupérer toutes sortes d'items, qui vous permettront par la suite d'améliorer votre équipement ou d'acquérir des pouvoirs spéciaux. Pour terminer, à chaque fin de niveau, vous devrez en découdre avec un boss, qui, dans la plupart des cas, fait six fois votre taille. Tout ça est évidemment très classique, mais c'est voulu ; il faut considérer ce titre comme une sorte d'hommage aux eighties. Certains penseront sans doute que l'argument avancé par les développeurs est un peu facile et ne verront dans cette démarche qu'un recyclage de plus, une absence flagrante d'idées. Ils ne manqueront pas de faire le parallèle entre le monde des jeux vidéo et le cinéma hollywoodien, qui puise depuis quelque temps, son inspiration dans les succès passés ; mais là, je m'égare dans de vastes sujets cosmiques. En même temps, moi j'dis « qu'importe du moment que l'efficacité et la qualité sont de la partie ! » Malgré tout, la version bêta qui nous a été présentée avait de quoi séduire. Tout d'abord, visuellement, on peut dire que les capacités de la PlayStation 2 ont été exploitées honorablement. Les effets de lumière sont vraiment... heu... très lumineux ; dans certains niveaux, le terrain se déforme en temps réel et les textures ne manquent pas de détails, le moteur de jeu quant à lui ne suffoque en aucune circonstance. En ce qui concerne le gameplay, ne vous fiez pas à l'aspect mignonnet des graphismes ; Maximo est plus difficile qu'il en a l'air. Certains ennemis sont vraiment vicieux et disposent de points faibles qu'il faudra découvrir. Voilà, vous savez tout sur ce titre dont la sortie n'est prévue que pour le début du printemps. Pour les surprises et les bonnes idées perso, je fais confiance à Capcom. Pas vous ?

Billet d'humeur

Comme vous avez pu le constater, avec Konami, Capcom fait incontestablement partie des éditeurs les plus prolifiques sur PlayStation 2. Les équipes de développement commencent d'ailleurs à bien maîtriser les capacités de la machine. Ils nous le prouvent aujourd'hui avec Maximo, mais aussi avec Devil May Cry, Onimusha 2 ou encore Resident Evil Code Veronica, en test dans ce numéro. Malgré l'arrivée imminente des machines concurrentes de Microsoft et de Nintendo, la console de Sony demeure « LA » priorité de l'éditeur nippon qui prévoit de sortir pas moins de 13 titres d'ici le printemps prochain. Comme la qualité semble être au rendez-vous, on s'en réjouit d'avance.

Fais VIVRE ton portable

Choisis parmi nos services "PLUS" : logos, sonneries, fonds d'écran, messages ...

Plus de logos (1)

au 08 99 700 888

de la Suisse fais le 0905 959 006
de la Belgique fais le 0903 [illegible]

Fais des blagues ET passe un message

10117 ALORS?? 10616 Bonne fête 10603 HAPPY BIRTHDAY 10602 RELAX 10815
10633 Gros 10634 Gros(°)(°) 10613 Grosse 10614 Gros... 10828 FUCK YOU!!
10615 t'bonne 10619 C'est fini... 10610 OUI OU NON? 11023 bisous 10632 FELICITATIONS
11001 I ♥ YOU!! power of ♥ 10863 TETE d'O 10611 XO 10902 je t'aime 11010

Relook ton portable

10808 11307 10502 10528
SEXBOMB!!! 10812 11313 11311 007 11331
HAN POWER 10107 10111 10102 10114
11502 ROSWELL 11305 Champion 11512 ARZZUUUUP 10661

appelle le 08 99 700 888

Plus de sonneries (2)

nouveau encore plus de compatibilités

au 08 99 70 13 33

Séries T.V.

K2000 66005
Mac gyver 66006
Xfiles 66012
Starsky et hutch 66018
Dawson 66023
30 millions d'amis 66024
Chapi chapo 58006
L'île au enfants 66025
Albator 56011
David Crocket 56006
Goldorak 56003
Simpson 66010
Dallas 66015

Top du moment

Miss California 60016
One more time 60017
Born to be alive 63006
Here with me 55008
It wasn't me 55009
Me gusta tu 51015
Lill bow wow 55010
Baby one more time 55006
Je n' ai que mon ame 51012
Oops I did it again 60018
Rnb 2 rue 55014

Films

Les bronzes 50007
Superman 50009
Indiana Jones 50011
James bond 50012
La boum 50013
Pretty Woman 50014
Mission impossible 66007
Le flic de Beverly hills 50015

Classics

Partenaire particulier 70002
belle des champs 70009
Marche du mariage 59003
Pub dim 61003
Le temps des cerises 53005
C' est bon pour le moral 67001
Oh macumba 70004
J'ai encore reve d'elle 69003

appelle le 08 99 70 13 33

Plus de messages

1001 MESSAGES EXPLOSIFS

Donne du répondant à ton répondeur en appelant le 08 99 701 707

Choisis ton annonce :
- imitations
- parodies ...

et charge la sur ton répondeur au 08 99 701 707

Plus de fonds d'écran (3)

nouveau service encore plus fun

au 08 99 70 05 05

de la Suisse fais le 0905 [illegible]
de la Belgique fais le 0903 [illegible]

2 fois + fun 2 fois + grand

51752 59194 ATTENTION CARNIVORE 53144 59201
ON REMET ÇA? 71070 Happy Birthday 67091 Un petit bec GRATTER 69086 71122
71072 A NOUS L'OMELETTE 71075 51739 53150

appelle le 08 99 70 05 05

(1) Les Logos sont compatibles avec les NOKIA : nm42,nk702, 3210,3310, 6090, 6110, 6130, 6138, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110, 8210, 250, 8260, 8810, 8850, 8890, 9000, 9110
(2) Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA : 3330, 3210, 6150, 7110, 8210, 8210, 8810, 8850, 8250, 8110, 6210. Ainsi que les SAGEM : MC932, MC935, MR935, MC939, MY932, MC940, MC950, MC959, MCtes PHILIPS / Azalia Melody, Sanyo Melody, Xenium 9@9 Melody et les MOTOROLA : V50, V100 et Timeport 250
(3) Les Fonds d'écran sont compatibles avec les NOKIA : 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890

*089970 = 1,35 Euro/appel + 0,34 Euro/min media consulting - rcs : B391068343 - Suisse : 4,23 CHF/mn - Belgique : 49 FB/mn

par Kendy Ty

Splashdown
Le Sea-Doo virtuel

Les sports extrêmes envahissent la PS2. Il n'y a pas que le football dans la vie, même si trois jeux de ballon rond arrivent d'ici la fin de l'année. Infogrames tente ici une percée dans le monde des sports aquatiques, avec une indéniable réussite.

GENRE : Jeu de jet-ski
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Rainbow Studios (États-Unis)
SITE INTERNET : www.infogrames-expo.com/pagesus/jeux.asp?jeu=218 (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001

Depuis sa première présentation à Phoenix, Splashdown a connu de nouvelles améliorations. Pour nous faire part des dernières routines implantées dans le jeu, Infogrames nous a invités à passer 3 jours à St-Tropez. Une occasion en or de nous rencarder sur l'un des produits les plus attendus de la PS2 en matière de jet-ski. Mais aussi une excuse de choix pour passer un agréable moment. Après cinq fastidieuses heures en TGV, nous arrivons enfin à destination, dans une résidence exotique. Au programme : piscine, bronzette, balade en zodiaque, restaurants et, pour finir, une séance de moto des mers que l'on n'est pas prêt d'oublier de sitôt !

Des vagues en particules !

C'est Rainbow Studios, à qui l'on doit récemment ATV Offroad, qui s'est chargé du développement du titre. Une chose est certaine : Splashdown a bien progressé depuis sa première mouture, puisque c'est un panel de quatre circuits aquatiques qui nous a été dévoilé. Nous avons pu découvrir les pistes de l'Amazonie, de l'Allemagne, d'Hawaii et des Everglades, qui jouissent par ailleurs de décors forts lumineux et détaillés. Sinon, la prouesse technique majeure, qui impressionne immédiatement le spectateur lambda, réside dans la réalisation des flots, qui bénéficient d'un rendu ahurissant de réalisme. Grâce à un époustouflant moteur 3D hydrodynamique constitué de particules, les scooters des mers laissent dans leur sillage, des vagues et des ondes de propagation, hallucinantes de beauté. Ainsi, des tourbillons liquides peuvent même se produire lorsque vous décidez d'effectuer des rondes serrées. Le tout s'accompagnant, bien entendu, de fines projections de gouttelettes à la Metal Gear 2 du plus bel effet. Bref, la puce de l'Emotion Engine va enfin pouvoir montrer ce qu'elle a dans le ventre !

Des tricks et du fun !

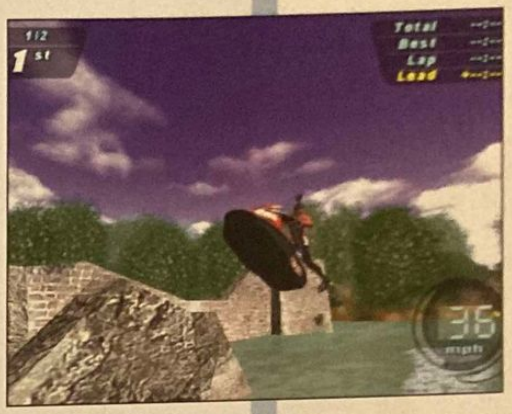
Autrement, Splashdown prône un concept d'ergonomie très « Arcade » et se refuse à verser dans la simulation. Car, le but avoué d'Infogrames est de tenter d'offrir aux joueurs une prise en main aisée ainsi que des sensations de plaisir intense. Pour répondre à ces attentes, on retrouvera donc plusieurs pilotes aux habilités et aux styles de tricks hétéroclites, histoire de profiter d'une riche palette de maniabilité. Les classes de persos vont du germanique musculeux à la fillette à couettes. Un choix somme toute fort stéréotypé, mais qui aura le mérite de séduire toutes les tranches d'âge. Sinon, en sus du banal aspect de compétition de vitesse, Splashdown vous invite à exécuter des figures aériennes (une trentaine par perso !) via des tremplins savamment disposés. Et comme dans Tony Hawk sur PSone, un système de combinaisons de touches, très simple, vous permettra de varier les tricks pour multiplier vos scores et créer des combos. La grande classe !

Encore du travail en perspective

Bien que Splashdown soit encore dans un processus d'élaboration non figé, il promet pourtant déjà de bonnes sensations. Mais le meilleur reste encore à venir. En effet, le titre devrait contenir, au final, un total de 18 pistes, 8 personnages ainsi qu'une tripotée de modes de jeu (Carrière, Countdown et Free ride). Bien évidemment, une option multijoueur via un écran splitté viendra aussi égayer nos parties en proposant à deux joueurs de s'affronter. En substance, le titre d'Infogrames devrait facilement pouvoir prolonger vos vacances d'été. Mais bon, il va falloir encore patienter jusqu'à cette fin d'année pour pouvoir juger du résultat final. Et comme dirait Jacques Rouland dans son documentaire consacré aux prophéties de Nostradamus : « D'ici là, quel suspens ! »

Les tremplins permettent de vous propulser dans les airs pour effectuer des tricks de tueur.

Le moteur hydrodynamique se comporte de façon fort réaliste !



Bombardier et Infogrames

Pour satisfaire les amateurs de la discipline, Infogrames s'est trouvé un allié de choix en la firme Bombardier, détenteur de la fameuse ligne de jet-skis Sea-Doo. Un partenariat très fructueux, puisque le constructeur apporte à l'éditeur toute son expérience en matière de sensations de conduite, en échange de la présence de ses engins en version dite « virtuelle ». C'est pour cela que les modélisations 3D des Sea-Doo dans le soft respectent scrupuleusement les courbes esthétiques des vraies motos des mers. Un moyen original de se faire de la publicité.

Un système manuel de caméra libre vous offre diverses représentations visuelles.

Votre athlète exécute des figures surréalistes.

Une petite figure devant l'Église de Scientologie d'Allemagne.

Une gestion des particules impressionnante, qui confère aux flots un rendu hyper-réaliste !

par Angel Davila

Pro Evolution Soccer

Ex-Winning Eleven, Ex-ISS

Je vous dirais bien que ISS est la meilleure série de jeux de foot de tous les temps, mais aujourd'hui j'aurais l'impression de me répéter ... Et puis de toutes les façons, ça ne s'appelle même plus ISS, alors...

GENRE : Simulation de football
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

La version européenne de Winning Eleven 5, sans aucun doute le meilleur jeu de foot sur PS2 (et peut-être toutes machines confondues, même si certains puristes préfèrent ISS Pro Evolution 2 sur PSone), donne enfin de ses nouvelles. Annoncée pour septembre, puis carrément pour l'année 2002, avant d'être finalement reprogrammée pour novembre, la mouture a connu quelques déboires qui, pour une fois, n'étaient pas entièrement dus au développement. En voici l'explication : je vous conseille de vous accrocher, parce que ça ressemble un peu à du Santa Barbara version gros sous. En France, les productions des développeurs KCET et KCEO, spécialisés tous deux dans le sport et appartenant à Konami, sortent sous le même nom, ISS, alors qu'au Japon, on les différencie. Le succès des ISS Pro Evolution de KCET commençant à faire de l'ombre à tous les autres titres de KCEO, pourtant propriétaire de la formule ISS, ce dernier décide de ne plus autoriser l'utilisation de ce titre par un tiers et provoque du coup un branle-bas de combat général pour trouver un nouveau nom européen. Voilà comment, à cause d'une histoire toute bête, le Winning Eleven 5 sorti au Japon il y a 6 mois et que l'on attendait en France sous le nom d'ISS Pro Evolution sera finalement renommé Pro Evolution Soccer. Il y en a vraiment qui se noient dans un verre d'eau. Enfin, pour résumer, voilà ce qu'il faut savoir sur les prochains jeux de foot Konami : Pro Evolution Soccer = ISS.

Zinedine Zidane à la Juve. Comme d'hab', la base de données est à jour.

Dans cette nouvelle version, il faudra encore construire un jeu avec précision.

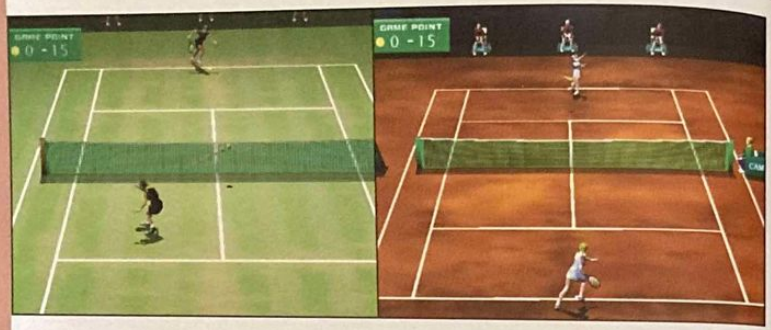
C'est pas trop tôt !

Pro Evolution arrivera finalement chez nous en novembre. Nous ne le dirons jamais assez, cette série est ce qui se fait de mieux en termes de football. L'ensemble de la profession est unanime et certains joueurs de football avouent même être des fans. En ce qui concerne la simulation, c'est le nec plus ultra. D'ailleurs, il est intéressant de voir qu'au Japon, les ventes sont largement supérieures à celles de FIFA (500 000 exemplaires contre 350 000 pour FIFA) alors que chez nous, c'est tout le contraire. Quoi qu'il en soit, d'après ce que nous avons vu, nous pouvons garantir que tout en gardant le fameux gameplay qui fait l'excellence des précédentes versions sur PSone, ce nouvel opus exploite au mieux la puissance de la PS2. Les graphismes sont magnifiques. La modélisation des joueurs est à couper le souffle et les animations sont encore plus réalistes (trois fois plus de mouvements que dans ISS Pro Evolution 2). Les joueurs les plus connus gardent leur style particulier, ce qui les rend immédiatement reconnaissables sur le terrain. De plus, l'Intelligence Artificielle de l'équipe adverse et des coéquipiers rend la construction du jeu parfaite pour les tacticiens bénéficiant de la vision du terrain d'un Maradona. En outre, l'ambiance des stades a profité d'un soin tout particulier, avec des lancers de confettis et de fumigènes, qui viendront accompagner les chants des supporters. De quoi mettre le feu. Enfin, il est rassurant de savoir que notre attente sera récompensée par des améliorations par rapport à la version japonaise. Hélas, à l'heure actuelle, nous ne savons pas à quel niveau celles-ci se situeront. Espérons qu'elles concernent les tirs qui étaient un peu mous et les quelques bugs de hors-jeu. Malgré ces défauts présents dans la version japonaise, ne vous méprenez pas, Pro Evolution Soccer sera très certainement le top du top des jeux de foot !

La Copa America 2001 de la honta

Après de nombreuses incertitudes dues au kidnapping du président de la fédération du pays organisateur (la Colombie en l'occurrence), le tournoi de la Copa America s'est finalement déroulé dans le calme (sans la participation de la sélection argentine qui, devant le danger potentiel, a préféré s'abstenir). Finalement, la Colombie s'est imposée de justesse devant son public face au Mexique, 1 à 0. On retiendra aussi la débacle du Brésil qui s'est vu éliminer en quart de finale par le Honduras, 2 à 0.

Il aura fallu la venue de Virtua Tennis, sur Dreamcast, pour que les aficionados de la petite balle jaune retrouvent un titre de qualité, capable de les retenir des heures devant leur petit écran. La PS2 ne pouvait pas rester à la traîne et Konami y va de sa contribution personnelle, avec une simulation placée avant tout sous le signe de la femme...



WTA Tour Tennis

Le tennis 100 % féminin

GENRE : Simulation de tennis
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

La WTA, vous connaissez ? C'est la Women's Tennis Association. C'est cette dernière qui gère le tennis professionnel féminin (pour les hommes, c'est l'ATP : Association of Tennis Professionnals). Il n'est donc pas étonnant de découvrir que la simulation qui nous intéresse ici ne propose que des joueuses. Depuis quelques années, le tennis féminin remporte au moins autant de succès que le tennis masculin (les récompenses, lors des tournois, tendent d'ailleurs à devenir égales entre hommes et femmes) ; faire le pari d'une simulation 100 % féminine ne paraît donc pas dénué d'un certain bon sens. Surtout que, si Konami a décroché la licence WTA, c'est bien évidemment pour pouvoir utiliser l'image des meilleures joueuses mondiales. Et profiter de leur notoriété... La seule absente de marque, ici, est la jolie poupée russe Kournikova qui, contrat oblige, ne peut pas « offrir » son image pour cette simulation. N'oublions pas qu'à défaut d'être la reine des courts, Anna est en tout cas la reine du marketing. Bah, elle profite du système et elle a bien raison, si vous voulez mon avis...

« Ladies, start your engine »...

Même si on ne peut pas jouer avec Kournikova, WTA Tour Tennis propose tout de même quelques pointures : Monica Sélès, Séréna Williams, Lindsay Davenport, Martina Hingis, Jennifer Capriati... On devrait avoir droit, au final, à une vingtaine de joueuses de renom. Le jeu n'est pour le moment pas encore terminé et la modélisation des personnages se révèle, avouons-le, de qualité assez moyenne. Reste que tout cela peut être amélioré et on espère, lors de la sortie du jeu, que toutes les joueuses seront facilement reconnaissables. Les matchs commencent par une vue d'ensemble rapide du court et se terminent par une poignée de mains entre les deux protagonistes. C'est un minimum et l'on devrait avoir droit, dans la version finale, à davantage d'animations, notamment à la fin de certains points importants. Cela permettra de rendre les matchs plus vivants. À l'instar de Virtua Tennis, WTA Tour Tennis ne semble gérer que deux boutons : un pour les coups « normaux » (coup droit, revers, etc.) et un autre pour le lob. En ce qui concerne les terrains disponibles, vous aurez, bien entendu, le loisir de jouer sur gazon, ciment ou terre battue. Et il sera aussi tout à fait possible de jouer à quatre simultanément. Bref, à l'heure où j'écris ces lignes, il est difficile de donner un avis concret sur WTA Tour Tennis, étant donné que de nombreux points peuvent encore être améliorés. Pour être tout à fait francs, cette simulation nous emballe tout de même moins que Virtua Tennis 2K2, qui doit sortir également dans les dernières semaines de l'année sur Dreamcast et peut-être, plus tard, sur PS2. Mais le match entre Sega et Konami promet d'être intéressant. En cette fin 2001, ce sont les simulations de tennis qui vont être à l'honneur. Ça change...

Contrairement à la réalité, le terrain semble presque aussi large que long. C'est une constante dans les simulations de tennis, pour améliorer la jouabilité.

WTA Tour Tennis propose des statistiques à la fin de chaque match. Vous y verrez le nombre de vos points gagnants, de vos fautes, de vos aces, etc.

Tennis et marketing

Si Anna Kournikova est la reine du marketing - joli minois oblige - force est de constater qu'aucun joueur (ou joueuse) un tant soit peu connu, n'échappe aux règles du sponsoring à outrance. Dans le monde du tennis, les sponsors se divisent en deux grands groupes : il y a ceux qui fournissent les raquettes et ceux qui offrent les vêtements (et chaussures). Pour vous donner une idée des marques en jeu, voici quelques joueurs et leurs sponsors attitrés :

Marat Safin :
raquette Dunlop, vêtements Adidas.
Gustavo Kuerten :
raquette Head, vêtements Diadora.
Juan Carlos Ferrero :
raquette Prince, vêtements Sergio Tacchini.
Lleyton Hewitt :
raquette Yonex, vêtements Nike.
Patrick Rafter :
raquette Prince, vêtements Reebok.

Entre dans l'univers fantastique de Magic: L'Assemblée®...

Découvre le plus célèbre des jeux de cartes à jouer et à collectionner avec la boîte Découverte de Magic: L'Assemblée®, le jeu de stratégie. Le CD-Rom tutorial va te permettre d'apprendre rapidement les règles et va faire de toi un champion!

MAGIC L'Assemblée

Plus d'informations ?
Contacte le Service Consommateurs de Wizards of the Coast au : 01 43 96 35 65 ou par E-Mail : Custserv-fr@Wizards.fr ou visite le site www.wizards.fr

WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée, 7ème Edition sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. ©Hasbro S.A. ©2001 Wizards of the Coast Inc.

par François Tarrain

Tarzan Freeride

Jungle Fever

GENRE : Plate-forme/sport
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada)
SITE INTERNET : www.ubisoft.com/games/gamein fo.php?id=111 (en anglais)
DISPONIBLE fin 2001

Et bis repetita ! Après un premier Tarzan sur PSone (développé par Eurocom), Ubi Soft remet le couvert en nous proposant sa propre vision du monde d'Edgar Rice Burroughs sur PS2…

Avec Batman (voir Projection privée), Tarzan est la seconde licence tombée dans l'escarcelle d'Ubi Soft. Et croyez-moi, l'éditeur mise énormément sur cette adaptation PS2 des aventures du Roi de la jungle ! Remarquez, il faut bien l'avouer : une licence Disney, ça se bichonne, ça se materne, bref, ça ne laisse que peu de place à l'erreur. Surtout lorsqu'il s'agit d'un truc aussi connu et universel que Tarzan ! Seulement voilà, comment retranscrire l'univers du dessin animé sans tomber dans les poncifs du jeu de plate-forme convenu (comme l'avait fait Eurocom sur PSone) ? Simple : faire preuve d'une once d'originalité, tout en concevant un jeu facile d'accès pour les plus jeunes. Partant de cet axiome de base, Ubi Soft a choisi l'option dite du « pot-pourri ». En clair, Tarzan Freeride mélange plusieurs genres de jeu et relie tous les morceaux autour d'un scénario inédit (qui fait chronologiquement suite au D.A.). Au programme, donc, plate-forme « dirigée » (à la Crash Bandicoot), mini-jeux interactifs, ski nautique, saut à l'élastique et descente de rapides sur un tronc d'arbre. Voilà pour le squelette. Question scénar', par contre, faudra pas s'attendre à quelque chose de réellement transcendant : un méchant scientifique tente d'emprisonner tous les animaux de la jungle, mais c'est sans compter avec l'amitié que Tarzan leur voue… Bla-bla-bla… Pfui, j'ai sommeil, d'un coup.

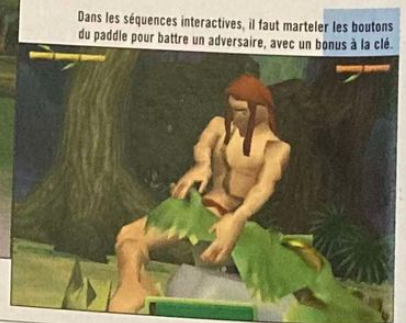
Convaincre le bon public

Bon, entendons-nous bien, autant dans son style graphique que dans ses challenges, Tarzan s'adresse avant tout aux ch'tits n'enfants ! Les phases de plate-forme sont aussi simples que nerveuses (on suit un parcours plus ou moins prédéfini et on collecte plein d'objets tout en éliminant quelques ennemis), les mini-jeux interactifs sont marrants mais vite lassants et les séquences de sports extrêmes, quant à elles, vraiment funs (surtout le saut à l'élastique). Bref, on ne s'ennuie pas au fil des 15 niveaux… Les cinématiques de très bonne qualité, la jouabilité simple mais efficace, le charisme des personnages, tout concourt à nous faire passer un bon moment au milieu de la jungle inextricable. Ajoutez à cela des graphismes hauts en couleur et des animations très « punchies » et vous obtenez - un peu comme pour Batman Vengeance - une adaptation de licence qui remplit parfaitement son rôle. Allez, le seul truc qu'on pourra peut-être reprocher au jeu, c'est son apparente facilité (on nous a annoncé une dizaine d'heures pour le claquer) et le manque de réel challenge des phases de plate-forme. Normal, dans un certain sens, puisqu'il s'adresse avant tout aux kids… Ah oui, dernier détail : au cas où vous auriez zappé la rubrique Story-board de ce mois-ci, elle est consacrée à Tarzan. Pfui, faut tout vous dire !

3 questions à Catherine Roy, chef de projet

Play2Mag : Comment souhaitiez-vous démarquer votre Tarzan de celui d'Eurocom ?
Catherine Roy : Il est clair que l'on ne pouvait pas concevoir un jeu avec Tarzan sans ces séquences où il court et où il surfe sur les branches. Mais, en même temps, on voulait amener quelque chose de nouveau. Et l'idée de sports extrêmes nous a semblé intéressante, car elle est très présente dans le dessin animé.
Disney avait un droit de regard sur le développement ?
En fait, il avait surtout un droit de regard sur les personnages et le scénario. Le modèle 3D de Tarzan, par exemple, a dû être approuvé par Disney. Après ça, on pouvait faire ce qu'on voulait avec, tout en respectant la personnalité du héros. Dans le même ordre d'idées, nous avons eu besoin de son accord pour les nouveaux personnages que nous avons créés.
Dans le studio, on a pu lire, sur un panneau, qu'à 34 jours de la fin du développement, il reste 379 bugs. Vous allez tous les corriger ?
Il reste 12 bugs « A » (les plus graves, qui peuvent faire planter le jeu), 45 « B » (importants mais ne nuisant pas à la jouabilité) et le reste correspond aux bugs « C », qui sont d'infimes détails, graphiques par exemple, quasiment imperceptibles. Et oui, nous allons tous les corriger. Les A et les B en premier lieu et un maximum de C… Mais 379, ce n'est finalement pas énorme. Sur toute la longueur du développement de Tarzan, nous en avons eu 1 700 à corriger !

Un mode de jeu caché permet de se réessayer aux sports extrêmes, en effectuant des tricks.



Dans les séquences interactives, il faut marteler les boutons du paddle pour battre un adversaire, avec un bonus à la clé.

Half-Life fait partie de ces jeux qui créent un genre. En l'an 1998, l'univers des FPS sur PC s'enlisait lentement dans une certaine routine. L'arrivée salvatrice du jeu fétiche de Valve a tout chamboulé, parce qu'on ne sort pas indemne d'une telle expérience.

Half-Life

Une légende débarque sur PS2

GENRE : FPS
ÉDITEUR : Sierra Studios
DÉVELOPPEUR : Gearbox Software (États-Unis)
SITE INTERNET : www.sierra.com (en anglais)
DISPONIBLE automne 2001

Le pied-de-biche sera votre 1re arme pour frapper les scientifiques transformés en drôle d'aliens.

Il existe des jeux qui vous marquent et vous transforment, en vous permettant de vivre par procuration les sensations exquises d'un personnage virtuel, qu'il soit agent secret ou pilote de Formule 1. Half-Life pousse l'expérience plus loin et vous imprègne de son aura, vous enveloppe dès les premières minutes de son ambiance si particulière et accrocheuse. Heureux néophyte qui n'a jamais bu au calice ! Vous allez découvrir de nouvelles sensations et devenir, l'espace de quelques heures, Gordon Freeman. Scientifique un peu gauche, celui-ci va ouvrir les portes d'une dimension insoupçonnée plutôt hostile. Sur cette base, le jeu a conquis plus d'un million et demi de fidèles à travers la planète. Half-Life, à lui seul, est un véritable phénomène qui s'apprête à déferler sur votre console. Un jeu qui allie une aventure en solo palpitante et un mode Multijoueur captivant. Les développeurs américains de Gearbox ont, quant à eux, pris leur temps pour porter le jeu sur PS2 avec pratiquement 3 ans de boulot.

Une aventure unique

Ces derniers ont particulièrement travaillé sur l'Intelligence Artificielle, dont les Marines bénéficient le plus. Difficile d'anticiper les réactions de ces soldats américains qui n'hésitent pas à modifier leurs plans d'attaque pour vous déstabiliser et vous balancer des grenades, lorsque vous vous planquez derrière des caisses. Les assassins préfèrent adopter le mode Sniper, tout en avançant le plus silencieusement possible. Au fur et à mesure, votre panoplie d'armes va s'étoffer. Vous débutez avec un pied-de-biche, avant de récolter un véritable arsenal que ne renierait pas un groupe terroriste : fusils d'assaut, arcs, grenades et fusils à énergie spéciale comme le Gauss Gun ou encore fusil à frelons. Bien sûr, il ne suffit pas de tirer dans le tas pour parvenir à ses fins, différentes tactiques seront à mettre en place. Une autre particularité de Half-Life réside dans les items que l'on va trouver, et notamment les kits de survie qui vont se matérialiser sous différentes formes : canette de soda, pharmacie accrochée au mur, etc. Il ne faut pas hésiter à inspecter méticuleusement les coins et recoins du jeu pour découvrir une multitude d'objets. Les modes Multijoueur et Deathmatch devraient naturellement trouver leur place sur PS2, avec une rapidité bien sentie. Cette vitesse de déplacement impressionne d'emblée. Toutefois, la version du jeu en notre possession accusait des petites baisses de régime au niveau du framerate (vitesse d'affichage). Ces petits soucis devraient disparaître de la version finale. Quant aux détails, la version PS2 bénéficiera de plus d'explosions, de débris et de fumée que la version originale. Le scénario, quant à lui, devrait être identique à celui imaginé par l'écrivain américain Marc Laidlaw pour la version PC. Half-Life est l'un des seuls jeux à avoir remporté une cinquantaine de trophées « Jeu de l'année » lors de différentes manifestations. Un gage de qualité, indubitablement.

Les visages des personnages ont été particulièrement soignés et sont plus réussis que sur la version originale.

Le flingue se révèle bien efficace pour mettre hors d'état de nuire les « scientifiques-zombis ».

Gordon va devoir éviter toutes sortes de lasers meurtriers pour se frayer un passage hors du centre.

Les kits de survie se matérialisent sous différents aspects : accrochés au mur ou sous forme de canette de soda.

Quand les fans créent leurs jeux

Half-Life est éternel ou presque, grâce aux nombreuses extensions ou « mods » réalisées par les fans du jeu qui pérennisent sa durée de vie. Les plus connues sont Team Fortress Classic et surtout Counter Strike qui vous plonge dans la peau de terroristes ou de membres d'assaut dont le devoir est de délivrer des otages. Counter Strike s'approche au plus près de cette réalité, où seuls des humains s'affrontent avec un esprit de coopération évident. La tactique est ainsi fondée sur l'entraide entre chaque équipe, et des clans du monde entiers se sont créés pour s'affronter quotidiennement en réseau ou encore lors de compétitions. Aucune version PS2 n'est prévue à ce jour.

Ludigames & Casio présentent :

RAYMAN

met le "fun" sur votre Casio !!!

Rayman®, le héros universel sans jambe ni bras débarque sur votre Pocket PC favori !

Après avoir triomphé sur toutes les plates-formes de jeu avec plus de 9 000 000 d'exemplaires vendus dans le monde, Rayman® vient révolutionner votre Cassiopeia dont l'écran 65536 couleurs et les 32 Mo de mémoire sauront relever le défi !

8 univers et plus de 30 mondes différents avec des graphismes inégalés vont vous permettre de vous éclater avec Rayman® pendant tous vos temps morts !

Ludique, votre Cassiopeia pourra aussi se plier à toutes vos exigences pratiques, grâce à ses fonctions dignes d'un véritable PC de poche.

LUDIgames
www.ludigames.com

Disponible en septembre sur Cassiopeia EM 505 F

CASIO
L'EXACTITUDE AU BOUT DES DOIGTS

© 2001 Ludigames. Tous droits réservés - Sous licence Ubi Soft Entertainment. Rayman® et le logo Rayman® sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

par Angel Davila

Universal L'usine à Entertainment

Photo Prod

À l'heure où la mondialisation et les événements de Gênes font toujours couler beaucoup d'encre, Jean-Marie Messier « J2M », l'homme aux joues bien rondes, est devenu maître du monde grâce à la joint venture Vivendi Universal. Quelles en seront les répercussions dans l'industrie du jeu vidéo ?

Actuellement, le groupe Vivendi Universal est en possession de 10 000 films, 200 000 albums de musique et 30 000 programmes de télévision, regardés par 47 millions de téléspectateurs. Le lien avec les jeux vidéo ? C'est qu'une nouvelle activité s'est ajoutée, pour agrandir la monstrueuse machine à « Entertainment » qu'est Universal. Ces dernières années, la branche multimédia a été privilégiée et a pris plus de poids. On imagine facilement qu'en découvrant que le jeu vidéo pouvait être plus lucratif que le cinéma, certaines personnes haut placées ont dû tiquer et tenter de rafler leur part du gâteau. Contrairement à d'autres éditeurs qui sont partis de rien et qui doivent faire travailler les créateurs pour trouver des idées, Universal a la chance (commercialement parlant) de posséder un potentiel de hits quasiment sans limites. Grâce à tous les blockbusters cinématographiques que comprend leur catalogue, le groupe peut se permettre de sortir des titres dont la promotion est déjà assurée par toute la couverture cinéma. Là où d'autres éditeurs doivent acheter les licences à un prix généralement exorbitant (qu'il faut ensuite déduire du budget du développement), Universal n'a qu'à se servir dans la corbeille à films. C'est ainsi le cas de deux de leurs prochains titres : Jurassic Park Survival et The Mummy Returns. Paradoxalement, il est intéressant de voir à quel point il est fréquent, pour un éditeur, de faire peu d'efforts pour transformer une licence de film en un jeu de qualité. C'est certainement dû aux raisons que je viens d'expliquer. Pourquoi chercher à faire quelque chose de génial et s'entourer des grosses équipes de développement qui coûtent chères, lorsqu'un budget réduit garantit malgré tout de bons résultats commerciaux ? On se retrouve donc souvent devant des jeux sans saveur qui ne font pas honneur à leur source d'inspiration… Ce genre de manœuvre fait de plus en plus penser que le jeu vidéo tiré d'une licence de film est considéré comme un produit dérivé de luxe et non comme prolongement de l'œuvre originale, comme cela devrait être le cas.

Quid de Jurassic Park Survival et de la Momie 2 ?

Justement, après avoir vu tourner Jurassic Park 3 et Le Retour de la Momie sur PS2, on peut sérieusement s'inquiéter. Les deux jeux s'annoncent juste moyens et traduisent un manque d'ambition évident. Pourtant, avec de l'imagination, il y a matière à faire un jeu extraordinaire, surtout dans le cas de Jurassic Park. Les dinosaures sont une mine d'or ; la preuve a été faite par Capcom et ses Dino Crisis, qui, en produisant un minimum de travail sur le gameplay et le scénario, a réussi à produire deux succès respectables. Néanmoins, les deux titres sont rentables dans tous les cas de figure, puisque les millions d'entrées des films donnent une relative crédibilité aux yeux du grand public. Ensuite, on trouve là une manœuvre plutôt intéressante. Pourquoi perdre plusieurs mois à chercher un scénario, quand on possède une des plus grandes vidéothèques du monde ? Il suffit de piocher dans les « vieux » succès qui ont fait trembler la planète. Seul hic, le film concerné n'est plus d'actualité ; alors il n'y a qu'une chose à faire : soigner le développement et jouer sur les souvenirs des spectateurs. C'est le cas de *The Thing*, film fabuleux de John Carpenter, largement à la hauteur d'*Alien*, qui connaît en ce moment une conversion. Contrairement à Jurassic Park et à La Momie, les premières impressions sont plutôt positives. D'ailleurs, soyez sûr que si l'essai est concluant, d'autres adaptations de films comme *Evil Dead 3*, autre film de génie de Sam Remi, ou *Battlestar Galactica*, ou même (soyons fous) *American Psycho* qui font aussi partie du catalogue, ne tarderont pas à faire leur apparition. Reste aussi (et surtout) tous les hits futurs qui feront sûrement l'objet d'une adaptation. Personnellement, je rêve que l'on fasse quelque chose de ludique pour accompagner la seconde sortie de *E.T.* en salle afin de célébrer ses 20 ans.

Crash et Spyro superstars

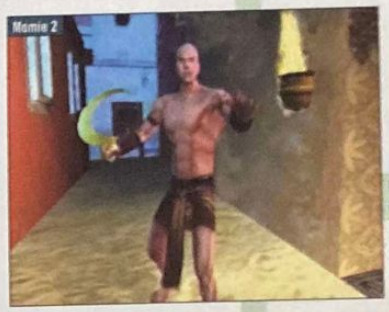
Restent, dans le catalogue Universal, les autres licences du type Crash Bandicoot (le personnage n'appartient pas à Naughty Dog) ou Spyro complètement en-dehors de l'activité cinématographique, mais qui représentent également des valeurs sûres en termes de rentrée d'argent. À tel point que, dans ce cas, même si les suites pullulent, les éditeurs semblent plutôt frileux dès qu'il est question d'apporter une once d'originalité au titre. Il semblerait que l'éditeur compte sur le parc de fans déjà installé. Ces licences hyper-exploitées demeurent pourtant inattaquables, grâce à leur gameplay et à un univers déjà très bien rodé, qui, de toute manière, donnent toujours du plaisir à jouer (cf. Crash Bandicoot : La vengeance de Cortex). Et dans un but de maximisation de profit, il ne serait pas étonnant que la tendance inverse se produise et qu'un film Crash ou Spyro voit le jour. Dans ce cas, on pourra dire que la boucle est bouclée.

Le melting-pot numérique

On a pu voir qu'Universal exploitait ses films de manière très efficace. Toutefois, en extrapolant, on se dit qu'il pourrait aussi utiliser tous les chanteurs et musiciens qu'il édite sur son label Universal Music. En effet, il faut rappeler que la Major possède des artistes de renommée mondiale dans des styles musicaux très larges, qui vont de Depeche Mode (par l'intermédiaire de Mute Records) à Enrique Iglesias. Je ne suis pas juriste, mais après tout, il doit bien pouvoir être possible de caser un morceau à succès dans un de leur produit vidéoludique. En fin de compte, on s'aperçoit que le jeu commercialement parfait pourrait très bien être l'adaptation d'un film dans lequel on inclurait le dernier n°1 du top 50. Si le côté Big Brother vous effraie, c'est normal. Tous les groupes tendent à ce gigantisme, dont AOL Time Warner est un autre exemple signifiant. Les licences font vendre, mais ne sont que rarement synonymes de qualité, en ce qui concerne les jeux vidéo. La mainmise de ces véritables corporations aura-t-elle à moyen terme une réelle incidence sur la qualité des jeux vidéo ? En d'autres mots, cette politique de la facilité ne va-t-elle pas tirer toute une industrie vers le bas ? Faire du marketing, ce n'est pas forcément produire de bons jeux vidéo. D'autres sociétés peuvent aussi savoir gérer leurs affaires sur les marchés boursiers ; ce n'est pas pour autant qu'elles créent de bons jeux vidéo ou des jeux vidéo tout court. Le business suit certaines règles, qui ne sont pourtant pas incompatibles avec une certaine créativité, une certaine qualité. Un jeu comme Final Fantasy X s'est écoulé à plus de 2,1 millions d'exemplaires en seulement quinze jours ! Espérons toutefois, qu'Universal et les autres ne céderont pas à cette apparente facilité. Ces sociétés ont les moyens financiers et humains de réaliser les meilleurs titres. En auront-ils la volonté ? Ce n'est pas gagné.

Jurassic Park 3

Certains dinosaures sont vraiment bien modélisés.



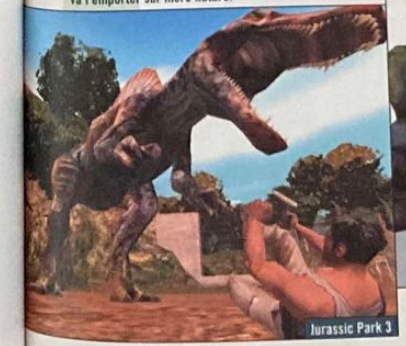
Momie 2

Deux personnages seront entièrement jouables, Imhotep et Rick.

Le planning

Le programme des prochaines sorties d'Universal sur PlayStation 2 est simple. On retrouve donc Jurassic Park Survival (Savage), The Mummy Returns (Blitz) et Crash Bandicoot (Traveller's Tales), pour fin 2001 ainsi que The Thing (Computer Artwork) pour 2002. On pourrait même imaginer un jeu American Pie 2 qui, après le premier week-end d'exploitation, a rapporté quelque 45,1 millions de dollars aux États-Unis. Ce n'est toutefois pas encore au programme. D'autre part, on sait qu'un Spyro 4 est en cours de développement mais on ne possède pas encore d'images. Alors de là à connaître la date de sortie…

Une fois de plus, la technologie du barillet va l'emporter sur mère nature.



Jurassic Park 3

The Thing

Voici la première photo de The Thing. L'ambiance du film de Carpenter sera bien restituée.

Momie 2

Les deux pistolets de Rick sont d'une efficacité redoutable.

par Julien Chièze

Histoire de renforcer le réalisme, les développeurs ont mis au point un nouveau système de collisions ultra-performant.

Difficile de passer après le raz-de-marée Gran Turismo 3. Un sentiment que ne partagent pas les créateurs du futur TOCA, une simulation pleine de surprises...

TOCA Race Driver

The Gran Turismo 3 killer ?

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters (Angleterre)
SITE INTERNET : www.codemasters.fr/index2.htm (en anglais)
DISPONIBLE courant 2002

Avec plus de 3,5 millions d'exemplaires vendus dans le monde, la série des TOCA Touring Car s'est progressivement imposée en tant qu'incontournable, en matière de simulation automobile. Conduite ultra-réaliste, enveloppe graphique aboutie et surtout prise en compte de facteurs cruellement absents d'un certain Gran Turismo, en d'autres termes les collisions et autres dégâts, voilà la clef d'une telle réussite ! Aujourd'hui, une nouvelle étape s'apprête à être franchie sur PlayStation 2. Comme nous l'explique Gavin Raeburn, producteur de la série : « Il ne suffisait pas de rajouter de nouvelles voitures ou des circuits différents. TOCA Race Driver va vraiment bousculer le genre, en immergeant les joueurs au cœur d'une expérience automobile unique. » Comment ? Eh bien, tout simplement, en combinant courses traditionnelles avec le développement d'une histoire articulée autour de votre pilote ! Dans les faits, vous vous retrouverez donc dans la peau de Ryan McKane, un jeune pilote d'essai qui devra gravir les échelons, avant de s'imposer au niveau mondial. Ainsi, outre les séances de qualification et les épreuves, vous devrez aussi gérer les à-côtés comme votre emploi du temps (interview, sollicitation de votre sponsor, etc). Intéressant. Quoi qu'il en soit, Codemasters n'en a pas pour autant délaissé la partie simulation. Un nouveau moteur physique, une Intelligence Artificielle renforcée et un système de collisions unique constituent autant d'éléments censés décupler l'immersion. Voilà qui augure du meilleur pour l'avenir.

par Xavier Brun

Du snooker sur PS2, de quoi étoffer une logithèque qui commence à prendre sérieusement forme.

World Snooker Championship 2002

DU RÉCHAUFFÉ À LA SAUCE 128 BITS

GENRE : Billard
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Beyond Games (Angleterre)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en septembre 2001

Amateurs de grandes tables, Codemasters termine le développement, ou plutôt le portage, de la version PSone sur PS2. Prévu pour les semaines à venir, WC Snooker 2002 reprend les mêmes modes de jeu que la mouture 2000. À savoir, le mode Carrière, Tournoi et Fun Games (épreuves diverses). Dans la chemise blanche d'un des vingt meilleurs joueurs de la planète, les amateurs de snooker pourront blouser les boules rouges et de couleurs à loisir. L'interface simple mais efficace permettra d'infliger tous les effets possibles et imaginables comme sur une vraie table. Les débutants pourront être assistés dans les trajectoires virtuelles, afin de mieux appréhender la direction de la boule visée et du (bon) repositionnement de la bille de choc. Les joueurs confirmés, auront, quant à eux, la possibilité de désactiver cette option et de jouer en situation « réelle ». Développé à 90 %, WC Snooker 2002 ne s'adresse pour l'instant qu'aux amateurs de salles silencieuses, de graphismes aliasés et d'ambiance... bien tristounette. Il ne reste plus que quelques semaines aux développeurs, pour nous convaincre que ce portage mérite son acquisition, en neuf de surcroît. En attendant la version test, je prédis que les détenteurs de la version PSone n'auront pas à dépenser leur argent. Alors, comme on dit souvent : wait and see !

Selon votre niveau, les trajectoires virtuelles pourront vous être d'une aide précieuse.

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDELITE AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

combat
tir
plate-forme
action
stratégie
joueur(s)

NOUVEAUX MAGASINS

NANTES Center
13, rue de la Paix
02.40.47.00.44

ST QUENTIN Center
23, place de l'hôtel de ville
03.23.05.19.19

BÉTHUNE
14, rue des Tréilles
tél : en cours

TOURS CENTRE
12, rue de Bordeaux
tél : en cours

LE MANS Center
43, rue Nationale
02.43.14.13.30

ROMORANTIN Center
1, place de la Paix
02.54.95.78.78

NEVERS 2
ZA des Grands Champs
tél : en cours

ET PLUS DE 115 POINTS DE VENTE

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 115 points de vente en France et en Europe.
Il combine tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, meilleurs, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Bouriats - E36, avenue de la Libération - 17180 CHÂTELAILLON-PLAGE

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

*Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valables uniquement en France métropolitaine. - **Selon le stock des magasins. Hors le véhicule, le quad des jeux, certains sont payables en fois d'achat uniquement. - ***La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) MINITEL : 2,21F/minute.

par Dave Martinyuk

Final Fantasy XI

RPG nippon massivement online

Alors que Final Fantasy X a débarqué cet été au Japon et que l'on salive à l'idée de pouvoir s'y essayer l'année prochaine, voilà que FF XI est d'ores et déjà annoncé. Bien évidemment, seuls les Japonais sont concernés pour le moment. Voici donc une page de casting à vocation informative. Ne vous énervez surtout pas en la lisant…

GENRE : RPG en réseau
ÉDITEUR : Square
DÉVELOPPEUR : Square (Japon)
SITE INTERNET : www.playonline.com
DISPONIBLE en mars 2002 (au Japon)

Playonline, le site

Le site officiel de Squaresoft, Playonline, se divise en trois grandes parties, pour le Japon, les États-Unis et l'Europe. Les sites américains et européens sont ceux où il y a le moins de nouvelles informations, ce qui est normal, vu que les jeux arrivent toujours en retard en Occident. Le site japonais, en revanche, regorge d'infos en tout genre, mais la plupart d'entre vous, évidemment, n'arriveront pas les lire. Vous pourrez tout de même vous amuser à vous balader dans la boutique online de Square, histoire de jeter un coup d'œil sur tous les produits qu'ils mettent en vente : des CD de musiques réorchestrées à la guitare « Cactrot », aux multiples figurines dérivées des différents épisodes de FF. J'avoue ne pas savoir si on peut les commander lorsqu'on habite hors du Japon car, comme la plupart d'entre vous, je ne sais pas lire le japonais…

Tout d'abord un conseil : réfrénez immédiatement votre excitation et rangez-moi cette langue qui pend lamentablement sur votre menton. Voilà les premières photos officielles de Final Fantasy XI, certes, mais dites-vous bien que vous ne pourrez pas y jouer avant très longtemps. En fait, FF XI est un produit marketing de rêve pour Square qui désire, grâce à lui, donner un coup de pouce à son portail Playonline (voir encart). Quoi de mieux, en effet, qu'un nouvel épisode d'une série phare au Japon, pour augmenter le nombre de connections sur un portail dédié au jeu online ? Car FF XI se jouera exclusivement en réseau. Pour pouvoir en profiter, il faudra avoir à sa disposition plusieurs éléments : une PS2, un disque dur, un modem, le jeu FF XI et le CD Playonline. Le disque dur et le modem devront, bien entendu, être compatibles avec la PS2. Quant au CD Playonline, il contient en fait le navigateur qui vous permettra de vous balader sur le site à l'aide de votre console. Enfin, quand je dis vous, je pense plutôt aux joueurs japonais. FF XI n'est, en effet, pas prévu dans le reste du monde pour l'instant…

Les vrais débuts du jeu en réseau ?

Avouons-le, le jeu en réseau sur consoles est pour le moment davantage une idée vague qu'une réalité concrète. Surtout en Occident. Au Japon, Sega a développé de façon assez convaincante son réseau online (il a d'ailleurs proposé à Sony de s'allier à lui sur ce projet depuis l'arrêt de la Dreamcast, ce qui arrange les deux partis), mais c'est à peu près le seul développeur à avoir lancé ce pari. Les choses se précipitent désormais avec l'arrivée de Square. Le site www.playonline.com existe depuis maintenant un petit moment, et sa vocation a toujours été claire : développer le jeu online. Avec FF XI, l'idée se concrétise et, dès la mi-septembre, plusieurs centaines de japonais pourront s'essayer en réseau au « Tetra Master », un jeu de cartes dérivé de FF IX. Les mois s'écoulant, le nombre de joueurs qui pourront se connecter sur Playonline augmentera pour atteindre plusieurs milliers de personnes en fin d'année. C'est en décembre que les choses intéressantes se passeront puisque FF XI sera en phase de bêta-test (des joueurs tirés au hasard pourront donc s'y essayer) ! Le mois de mars 2002 verra se concrétiser tout ce travail effectué en amont et Playonline ouvrira officiellement ses portes à tous les joueurs nippons (pour le reste du monde, aucune date n'est fixée). Ces derniers pourront alors jouer à FF XI, évidemment, mais également lire des mangas ou des magazines, discuter entre eux pour former des équipes, consulter différentes bases de données, etc. On vous l'a déjà dit : l'avenir ludique sera online, ou ne sera pas. Apparemment, nous ne sommes pas les seuls à le penser et Square, dans ce domaine, est prêt à investir de gros moyens pour mettre toutes les chances de son côté…

Combat sanglant contre des orcs. On remarque que l'environnement est vaste mais un peu vide.

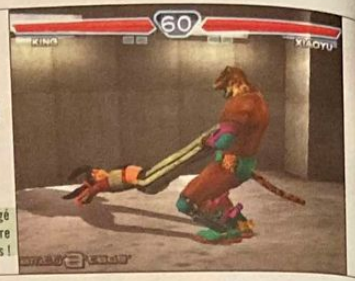
LE TRÈS TRÈS BIEN DE JAMEL EN VIDÉO
DVD VIDEO + VHS
mcm
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com
CANAL+ VIDEO

par Kendy Ty

Tekken 4

Les progrès de la génétique

L'emblématique Tekken, qui contribua en partie au succès de la PSone vient de débarquer dans sa quatrième livrée au Japon. Disponible pour l'instant en arcade, il propose son lot de nouveautés...



King n'a pas changé sa manière de dire bonjour aux femmes !

GENRE : Jeu de baston
ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : www.namcoarcade.com/tekken4/index.asp (en anglais)
DISPONIBILITÉ inconnue

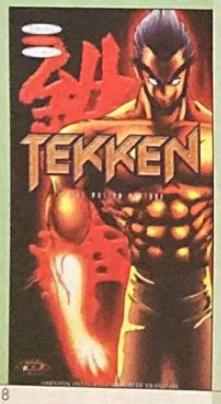
Tekken 4 est déjà disponible au Japon dans les salles d'Arcade. Bien évidemment, il fera prochainement l'objet d'une conversion sur PS2. Mais parlons sans plus attendre des nouvelles motivations qui animeront nos chers amis les Spartiates. Dans ce quatrième volet du tournoi des poings de fer, Heihachi tentera, avec l'aide de la G Corporation, de donner souffle à une nouvelle forme de vie, en fusionnant ses gènes avec ceux de Ogre (le boss du troisième épisode). Quant à Kazuya, il annoncera son grand retour en fanfare grâce à une résurrection opérée par la prodigieuse magie de la... génétique (encore !). Bref, le scénario se recentrera sur les principaux acteurs de départ, qui ont, pour l'occasion, pris quelques rides et kilos. Autrement, trois personnages inédits feront leur apparition dans le jeu : Christie Monteiro, la fille du professeur de Capoeira d'Eddy Gordo, Craig Marduk, un combattant de Tudo fraîchement libéré de prison par un énigmatique bienfaiteur, et Steve Fox, un jeune boxeur britannique arrogant. Comme vous devez vous en douter, vous retrouverez aussi tous les protagonistes des précédents opus de Tekken, avec notamment Paul Phoenix, Xiaoyu, Yoshimitsu, Hwoarang, mais aussi toute la clique habituelle. C'est un total de 20 persos, qui devraient venir agrémenter le soft de plusieurs styles d'arts martiaux bien démonstratifs.

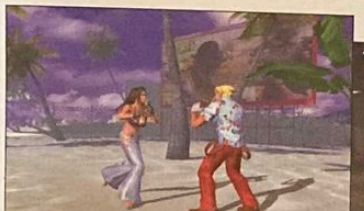
Un système de combat plus complexe

À l'instar des épisodes précédents, le jeu proposera un gameplay à quatre boutons avec un système de poing droit, poing gauche, pied droit et pied gauche. Pour ne pas saboter des bases solides, les projections s'effectueront toujours de la même manière, c'est-à-dire en pressant simultanément deux touches spécifiques du paddle. De ce côté-là, rien ne devrait changer. En revanche, les déplacements ne se limiteront plus à un unique plan. En effet, l'interface de combat vous permettra de vous mouvoir latéralement et en profondeur, dans les stages. Désormais, les lascars pourront esquiver les coups portés et contourner les gardes de leurs adversaires, pour atteindre des positions de point mort. Une technique insolite viendra aussi étoffer la nouvelle prise en main de Tekken 4. Elle consistera à inverser les positions des joueurs sur le ring, par un mouvement de contre-attaque. Mais la modification la plus sensible proviendra de la présence de murs et d'arènes à tailles fixes. Effectivement, dans les autres volets, les aires de combat étaient infinies et n'autorisaient aucune véritable stratégie. Avec la somme de ces éléments réunis, Tekken 4 devrait devenir plus « technique ». Ajoutez à cela des modélisations 3D de toute beauté et vous obtiendrez un titre qui saura encore catalyser toute l'énergie des foules. Pour l'instant, savourez ces clichés issus de la version Arcade, pour vous mettre en appétit !

Tekken, le dessin animé !

Sachez qu'il existe un dessin animé japonais basé sur le jeu vidéo de Tekken. Il raconte les origines des personnages et détaille leur relation conflictuelle. Vous apprendrez tout sur la cicatrice de Kazuya et bien d'autres scoops croustillants. Hélas, le rythme de narration s'avère soporifique à souhait et la qualité des traits innommable. La série en est à deux épisodes et devrait s'arrêter là. Ouf, on est sauvé !





Voici un bel exemple d'esquive rapide de la part du tigre masqué !

Kazuya revient en force grâce aux bienfaits de la génétique !

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

Attention Super Hit

Le plus tueur des Resident Evil

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire 04 50 40 43 43
01 Hauteville 04 74 40 04 28
02 Craonne 03 23 38 00 10
02 Laon 03 23 79 08 84
02 Soissons 03 23 59 18 18
07 Annonay 04 75 67 70 76
08 Charleville 03 24 57 98 93
09 Pamiers 05 34 01 02 14
11 Carcassonne 04 68 25 75 84
11 Narbonne 04 68 42 37 58
12 Rodez 05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer 04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence 04 90 56 62 30
14 Bayeux 02 31 51 00 99
14 Honfleur 02 31 89 75 00
14 Lisieux 02 31 61 07 77
15 St flour 04 71 43 56 56
15 Aurillac 04 71 43 56 56
17 Royan 05 46 22 15 04
22 Dinan 02 96 85 17 54
25 Montbéliard 03 81 94 17 09
26 Romans 04 75 72 78 34
26 Valence 04 75 78 09 68
27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
27 Louviers 02 32 40 78 67
29 Quimper 02 98 53 52 40
30 Alès 04 66 52 44 66
31 Fenouillet 05 61 70 81 05
31 Muret 05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne 05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens 05 62 00 31 10
31 Toulouse 05 61 21 22 02
32 Auch 05 62 61 28 20
33 Arcachon 05 56 83 58 23
33 Bordeaux 05 56 79 05 52
33 Langon 05 56 63 00 33
34 Agde 04 67 21 32 71
34 Béziers 04 67 49 01 65
34 Sete 04 67 46 16 18
35 Fougeres 02 99 94 21 00
35 Vitre 02 23 55 10 37
37 Tours 02 47 75 50 01
38 Bourgoin 04 74 43 29 53
38 Grenoble 04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin 04 74 83 31 45
38 Voiron 04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
40 Dax 05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
41 Vendôme 02 54 67 00 90
42 St-Etienne 04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy 04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
44 Chateaubriant 02 40 81 40 50
45 Orleans 02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
47 Marmande 05 53 20 49 15
52 St Dizier 03 25 96 09 74
54 Nancy 03 83 30 45 67
54 Longwy 03 82 23 25 15
57 Forbach 03 87 88 67 16
57 Thionville 03 82 53 08 02
57 Metz 03 87 74 65 70
59 Cambrai 03 27 70 22 56
59 Tourcoing 03 20 27 00 44
59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
59 Roubaix 03 20 68 96 93
60 Chantilly 03 44 57 69 78
60 Clermont 03 44 50 41 00
60 Creipy en Valois 03 44 59 28 18
61 Argentan 02 33 67 29 00
61 L'Aigle 02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer 03 21 91 03 02
62 Calais 03 21 19 07 90
62 Lens 03 21 78 75 40
64 Bayonne 05 59 25 78 09
64 Biarritz 05 59 24 39 07
65 Lourdes 05 62 42 30 68
67 Haguenau 03 88 63 88 36
71 Digoin 03 85 53 75 77
71 Macon 03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
71 Le Creusot 03 85 55 08 02
72 La Fleche 02 43 94 99 79
74 Cluses 04 50 96 68 51
74 Annecy 04 50 52 86 02
75 Paris 17eme 01 47 64 15 96
76 Elbeuf 02 35 77 63 90
76 Rouen 02 35 73 68 50
76 Yvetot 02 32 70 00 47
77 Montereau 01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferriere 01 60 18 54 48
77 Pontault Combault 01 60 29 53 76
77 Melun 01 64 39 40 00
77 Chelles 01 64 21 55 44
77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
77 Nemours 01 60 55 77 28 08
78 Etancourt 01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
81 Albi 05 63 49 02 99
82 Montauban 05 63 92 13 13
83 Toulon 04 94 91 17 91
85 Challans 02 51 49 27 92
88 Epinal 03 29 82 06 97
91 Savigny 01 69 24 21 04
92 Asnières 01 47 33 19 76
92 Boulogne 01 41 41 92 92
92 Issy-les Moulineaux 01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison 01 47 51 92 10
93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
93 Montreuil 01 48 57 05 54
93 Montreuil 2 01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France 01 49 63 19 93
94 Maison Alfort 01 48 93 35 14
94 Cachan 01 47 40 08 15
94 Boissy-t-Leger 01 45 69 31 08
95 Enghien les Bains 01 34 17 10 88
95 Sarcelles 01 39 92 47 16
97 Cayenne 05 94 28 25 28
97 Fort de France 05 96 70 79 67
97 La Reunion 02 62 96 75 38
97 Le Tampon 02 62 57 60 49
97 St Joseph ouvert
97 St Pierre 02 62 96 75 38
97 St Denis 02 62 94 40 80
97 Guadeloupe 05 90 21 88 50
98 Noumea 00 687 28 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BÉLGIQUE
• 2 magasins - Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain 065 89 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

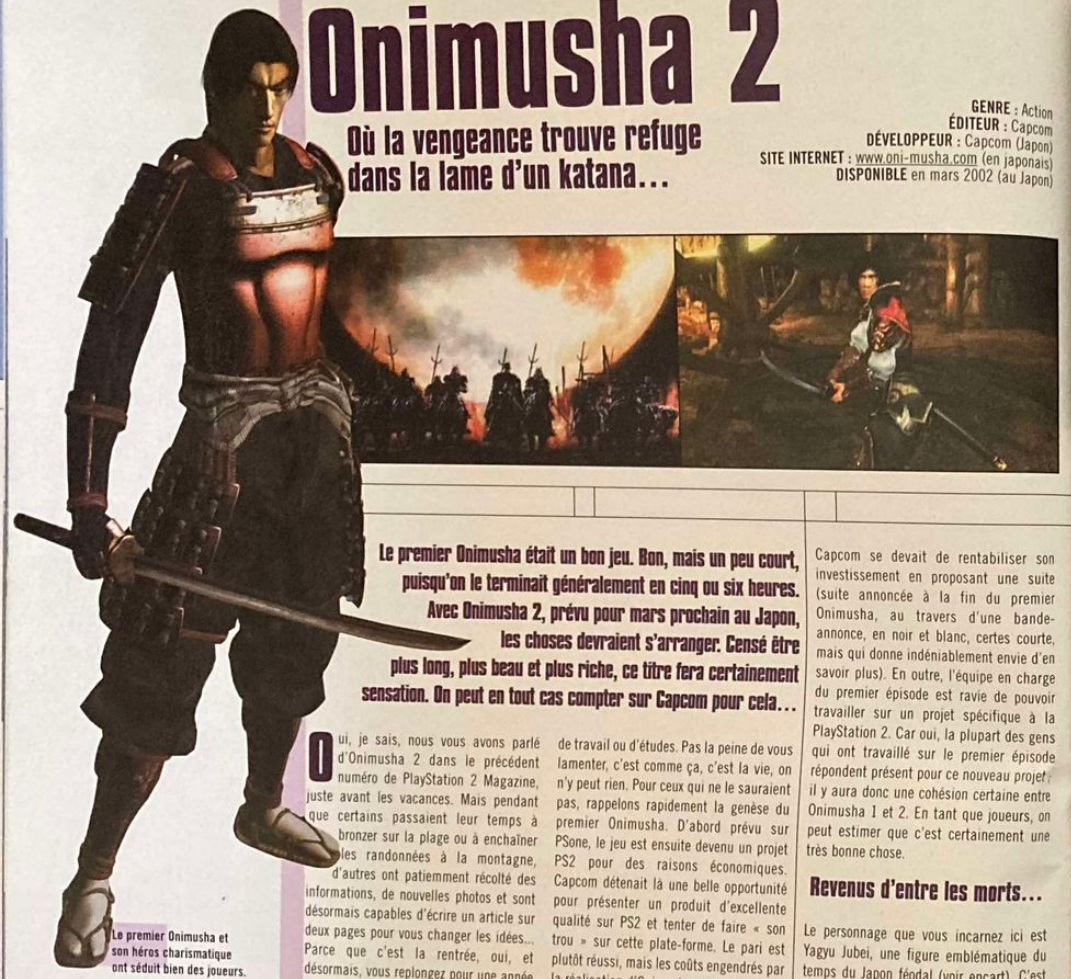
FRANCE/DOM-TOM
• Dignes les Bains • Manosque • Alencon • Chateau Thierry

par Dave Martinyuk

Onimusha 2

Où la vengeance trouve refuge dans la lame d'un katana…

GENRE : Action
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.oni-musha.com (en japonais)
DISPONIBLE en mars 2002 (au Japon)



Le premier Onimusha et son héros charismatique ont séduit bien des joueurs.

Le premier Onimusha était un bon jeu. Bon, mais un peu court, puisqu'on le terminait généralement en cinq ou six heures. Avec Onimusha 2, prévu pour mars prochain au Japon, les choses devraient s'arranger. Censé être plus long, plus beau et plus riche, ce titre fera certainement sensation. On peut en tout cas compter sur Capcom pour cela…

Oui, je sais, nous vous avons parlé d'Onimusha 2 dans le précédent numéro de PlayStation 2 Magazine, juste avant les vacances. Mais pendant que certains passaient leur temps à bronzer sur la plage ou à enchaîner les randonnées à la montagne, d'autres ont patiemment récolté des informations, de nouvelles photos et sont désormais capables d'écrire un article sur deux pages pour vous changer les idées… Parce que c'est la rentrée, oui, et désormais, vous replongez pour une année de travail ou d'études. Pas la peine de vous lamenter, c'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien. Pour ceux qui ne le sauraient pas, rappelons rapidement la genèse du premier Onimusha. D'abord prévu sur PSone, le jeu est ensuite devenu un projet PS2 pour des raisons économiques. Capcom détenait là une belle opportunité pour présenter un produit d'excellente qualité sur PS2 et tenter de faire « son trou » sur cette plate-forme. Le pari est plutôt réussi, mais les coûts engendrés par la réalisation d'Onimusha sont énormes et Capcom se devait de rentabiliser son investissement en proposant une suite (suite annoncée à la fin du premier Onimusha, au travers d'une bande-annonce, en noir et blanc, certes courte, mais qui donne indéniablement envie d'en savoir plus). En outre, l'équipe en charge du premier épisode est ravie de pouvoir travailler sur un projet spécifique à la PlayStation 2. Car oui, la plupart des gens qui ont travaillé sur le premier épisode répondent présent pour ce nouveau projet ; il y aura donc une cohésion certaine entre Onimusha 1 et 2. En tant que joueurs, on peut estimer que c'est certainement une très bonne chose.

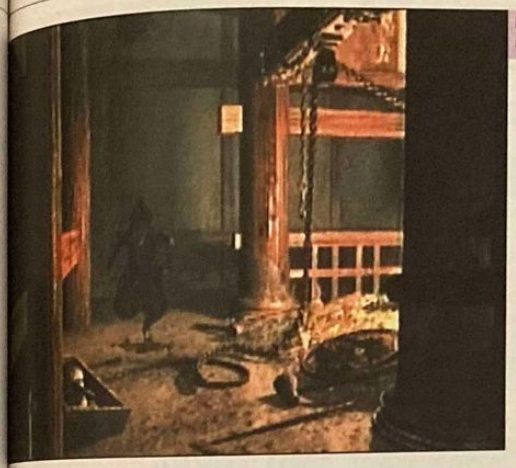
Revenus d'entre les morts…

Le personnage que vous incarnez ici est Yagyu Jubei, une figure emblématique du temps du Japon féodal (voir encart). C'est l'acteur Yusaku Matsuda qui prête ses traits à ce personnage dans le jeu. Très charismatique et bénéficiant d'une immense renommée au Japon, cet homme est connu en Occident, notamment grâce à son rôle dans *Black Rain* (Ridley Scott, 1989), aux côtés de Michael Douglas et d'Andy Garcia. L'année 1989 sera également celle de la mort, brutale, de Matsuda. Mais l'aura de cet homme reste puissante, et le retrouver de façon virtuelle dans le jeu aura sans doute un impact certain sur le public nippon. Notez que Yagyu Jubei, censé être borgne, historiquement parlant, semble avoir ici retrouvé ses deux yeux (dans la bande-annonce à la fin d'Onimusha 1, on voit pourtant un personnage qui porte un bandeau sur l'œil droit). C'est sans doute pour respecter la mémoire et l'apparence de l'acteur aujourd'hui disparu…

L'action d'Onimusha 2 se situe 13 ans après le premier épisode, toujours à l'époque du Japon féodal. Le scénario reste assez limité, a priori, puisqu'il est cette fois encore question du « démon » Oda Nobunaga, que vous traquez, car il a réduit en cendres votre village. Vous serez accompagné, pendant l'aventure, de deux personnages très différents : Oyu, une jeune fille qui se bat au couteau, et Mago-ichi, plus à l'aise avec les armes à feu. Ils devraient pouvoir venir vous supporter lors de certaines phases d'action, mais on ne sait pas encore si vous les incarnerez vous-même à certains moments du jeu. Le système d'absorption des âmes reste présent, les combats sanglants et ravageurs du premier épisode devraient atteindre, ici, encore plus de violence. Attendez-vous à voir voler des corps de démons et autres créatures de l'enfer dans tous les sens, face aux assauts de votre épée, dont les moulinets seront une nouvelle fois habillés d'effets graphiques époustouflants.

Un vrai film de chanbara

Les films de chanbara, pour ceux qui ne le savent pas, sont ces films d'action japonais qui mettent en scène des samouraïs. La plupart du temps, les combats qu'ils mènent sont complètement démesurés et surréalistes (exemple : un samouraï manchot qui se débarrasse d'une centaine d'hommes en traversant un pont) mais c'est ce qui les rend uniques et attachants. L'action d'Onimusha 2 promet donc d'être digne des plus grands films de chanbara et nous promet des scènes de combats grandioses. Les décors, en 3D, seront fixes, mais ils bénéficieront d'un soin extrême, encore plus poussé que dans le premier épisode. Poussière, courant d'eau, feuilles dans les arbres… De multiples éléments seront en mouvement pour donner plus de vie aux tableaux dans lesquels vous allez évoluer. Le temps qu'il fait a également une incidence sur la luminosité de l'ensemble (il peut pleuvoir, il peut y avoir du tonnerre, des éclairs, etc.). Ajoutez à tout cela une interactivité plus grande (vous pourrez discuter avec plus de monde, entrer dans des maisons, etc.), et vous avez un titre qui, dans le trip « slash and dash » (frapper et avancer), risque de devenir une nouvelle référence. Il faut de toute façon bien reconnaître que Capcom, avec Onimusha et Devil May Cry, se pose de plus en plus comme le maître incontesté du genre…

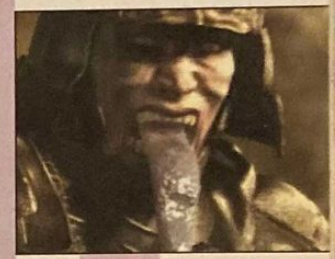


Des filtres servent à accentuer certaines teintes. Ici le rouge, par exemple…

Les décors ont désormais un aspect presque photo-réaliste.

L'histoire de Yagyu Jubei

Comme souvent dans les jeux vidéo japonais, le personnage que vous incarnez ici a existé ou possède au moins une certaine consistance historique. La famille Yagyu était renommée au temps du Japon féodal, et Jubei (de son vrai nom Yagyu Jubei Mitsuyoshi) était le petit-fils et le fils de samouraïs reconnus. On raconte qu'il a perdu un œil lors d'un entraînement, pendant sa jeunesse. Certains croient que c'est un coup de bokken (sabre de bois) qui l'a blessé. D'autres disent plutôt que c'est son propre père qui, en lui lançant une pierre pour tester ses réflexes face à une attaque directe, lui aurait crevé l'œil. Cette blessure ne l'empêchera pas de devenir un maître dans, notamment, l'art du kenjutsu. Pour information, je vous rappelle que l'on retrouve également Yagyu Jubei dans le jeu Samourai Spirits, de SNK. Rappelez-vous, c'est le personnage armé de deux sabres qui porte un bandeau sur l'œil droit…



Les soldats possédés par des démons perdent leur âme et deviennent terrifiants.

Des combats toujours aussi spectaculaires que les fans d'action apprécieront.

Onimusha, ou l'art de la guerre sur PS2 version « chanbara »…

par Julien Hubert

Photos D.R.

Malgré un début d'année difficile pour le jeu vidéo en général, l'industrie prend ses marques pour préparer la fin d'année qui promet d'être animée. Quant à 2002, il devrait indéniablement s'agir d'un grand cru.

Sarah Connor ?

Dans sa vaste politique de licences, Infogrames vient de faire une nouvelle prise… et pas des moindres ! L'éditeur français vient, en effet, de se payer les droits d'exploitation de la série *Terminator*, qui sera ainsi bientôt déclinée en jeu vidéo sur PlayStation 2. Changement de style, après *Mission Impossible : 2* et *Men In Black*. Voilà cependant une licence hollywoodienne tout aussi intéressante, si ce n'est plus. Le premier jeu à en profiter sera développé par Paradigm Studios et sortira au printemps 2002. Il s'agira semble-t-il d'un jeu d'action à la troisième personne, qui se déroulera à Los Angeles en 2029 et proposera quelques nouveautés dans le monde de Terminator… On n'en sait pas plus pour le moment, mais les premières photos ne devraient pas trop tarder à arriver !

Welcome to the real world !

Autre film culte, mais beaucoup plus récent, *Matrix* devrait, lui aussi, profiter d'une adaptation en jeu vidéo… Mais ne seront concernés ici, que les deux futures suites du film des frères Wachowski : Matrix 2 et Matrix 3. En signant les droits de développement en jeu vidéo, Interplay et Shiny Entertainment ont conclu là l'une des acquisitions les plus juteuses du moment… Autant dire qu'il doit y avoir un maximum de jaloux ! Malheureusement, aucune date, image ou info à vous transmettre pour le moment.

Neo-Tokyo dans ma PS2 ?

Akira, LE film culte de l'animation japonaise, pourrait bien débarquer très bientôt sur PlayStation 2… Et sous forme de jeu vidéo bien sûr ! Notez l'utilisation du conditionnel, car, pour l'instant, il ne s'agit malheureusement que d'une simple rumeur. En tout cas, pour ceux que ça intéresse, une superbe édition DVD collector du film vient de sortir en zone 1, tandis que la version française zone 2 est actuellement prévue pour le 4 octobre… Ça vous permettra de patienter, en attendant que la rumeur de l'adaptation en jeu se transforme en communiqué officiel !

Et un carton pour FFX, un !

On s'y attendait à moitié avant même sa sortie japonaise : Final Fantasy X a connu, au mois de juillet, un succès sans précédent dans l'histoire de la PlayStation 2 ! Gran Turismo 3 A-Spec avait déjà inscrit un joli score, mais là, c'est carrément de la folie ! L'histoire de ce succès a commencé dès la campagne de réservation qui a dépassé les 1,4 million d'unités, commandées quelques jours avant la date de sortie officielle. Pour assurer un minimum [illegible] monde, Square a donc mis (en tout) 2,14 millions d'exemplaires de Final Fantay X sur le marché nippon le 19 juillet… Résultat des courses : 70 % des jeux mis à la disposition du public sont partis en une seule journée ! Et ce chiffre est passé à 90 % le quatrième jour ! Les boutiques japonaises ont été réapprovisionnées dès la semaine suivante, bien entendu. En attendant, Final Fantasy X est resté numéro 1 au top des ventes pendant quelques semaines, juste le temps d'entrer dans l'histoire, en devenant le tout premier jeu « Double Platinum » de la PlayStation 2 ! Les derniers chiffres de vente disponibles (source Dengeki, arrêtés au 5 août) nous indiquent précisément 2 150 247 unités vendues… Si ça, c'est pas du carton !

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT*
2790 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F
MULTI-JOUEURS 4 PORTS	199 F
CABLE LINK	199 F
OPTICAL CABLE	199 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

4X4 EVOLUTION	399 F
ALL STAR BASEBALL 2002	399 F
ARMY MEN GREEN ROGUE	399 F
ATV OFFROAD	399 F
BLADE	429 F
CITY CRISIS	399 F
CRAZY TAXI	399 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
EA SPORTS RUGBY	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F
EXTERMINATION	399 F
FIFA 2001	449 F
FORMULA 2001	399 F
GAUNTLET DARK LEGACY	399 F
GRADUIS 3&4	399 F
GRAN TOURISMO 3	399 F
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	429 F
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	399 F
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	399 F
KO KING 2001	429 F
KURI KURI MIX	399 F
LE MANS	429 F
MADDEN 2002	379 F
MDK 2 ARMAGEDDON	429 F
MIDWAY	399 F
MONKEY ISLAND 4	399 F
MOTO GP	399 F
MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F
MX 2002	N.C.
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
ORPHEN	399 F
ONIMUSHA	429 F
PARIS DAKAR	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RED FACTION	N.C.
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
RING OF RED	429 F
RUMBLE RACING	429 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SILENT SCOPE 2	399 F
SKY ODYSSEY	399 F
SMUGGLERS RUN	199 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
STUNT GP	429 F
ST SUPER BOMBAD RACING	399 F
SUMMONER	399 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	399 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOKYO X-TREME RACING	399 F
UEFA CHALLENGE	429 F
UNREAL TOURNAMENT	399 F
VIVA ROCK SEGA	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WDL THUNDER TANKS	399 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	399 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

FILM DVD

28 JOURS EN SURCIS	169 F
48 HEURES DE PLUS	169 F
7EME VOYAGE DE SINBAD	149 F
AFFAIRES PRIVEES	189 F
AMERICAN GIGOLO	189 F
AMISTAD	169 F
ANNA ET LE ROI	189 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	149 F
AUTOMNE A NEW-YORK	189 F
BABE 2	149 F
BLUE SKY	169 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	129 F
CARMEN	149 F
CECIL B DEMENTED	189 F
COFFRET GODARD	269 F
COMME UN VOLEUR	189 F
CONTRE JOUR	149 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	129 F
DANCER IN THE DARK	169 F
DARKMAN	189 F
DIGIMON VOL 1	129 F
DIGIMON VOL 2	129 F
DIGIMON VOL 3	129 F
DIPLOMATIC SIEGE	169 F
DOUBLE DETENTE	169 F
FACES	149 F
FANTOMAS COLLECTOR	249 F
FAUX MOUVEMENT	189 F
FEMME MOUVEMENT	189 F
FEMME SOUS INFLUENCE	149 F
FRELONS	149 F
HANUMAN	149 F
HARCELEMENT	129 F
HARD EIGHT	169 F
HARRY UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN	169 F
HIMALAYA	149 F
HOLLOW MAN	169 F
HONNEUR D'UN CAPITAINE	129 F
HOUSSE HORREUR	189 F
JAWBREAKER	149 F
KING COBRA	149 F
LA LOI DU MILIEU (GET CARTER) 197'	149 F
LA SEPTIEME PROPHETIE	189 F
LA SOURIS	169 F
L'AFRICAIN	169 F
LE 4 ETAGE	189 F
LE DOULOS	149 F
LE PHARE DE L'ANGOISSE	189 F
LES 101 DALMATIENS DISNEY	129 F
LES INSAISISSABLES	199 F
LES MONDES ENGLOUTIS VOL 2	149 F
LES RIVIERES POURPRES	209 F
LIMBO	159 F
MALEDICTION COFFRET 3 PARTIES	399 F
MEURTRES D4UN BOOKMAKER CH	149 F
MR MUMBLE (NICKY LARSON)	169 F
MR RIPLEY	189 F
NEXT FRIDAY	189 F
ONDES DE NUIT (women of the night)	169 F
OPENING NIGHT	129 F
OPERATION TONNERRE	169 F
OXYGEN	169 F
PATTON (edition speciale 2 dvd)	189 F
REINCARNATIONS 1+2	249 F
RENCONTRE DU TROIXIEME TYPE 2DVD	189 F
SCARY MOVIE	189 F
SUNSHINE	189 F
TOKYO RAIDERS	189 F
TURBULENCES 2	149 F
ULTIMATE FIGHTER	99 F
UN COUPLE PRESQUE PARFAIT	179 F
UN PRINCE A NEW YORK	189 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	139 F
UNIVERSAL SOLDIER	149 F
WING CHUN	149 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX
Je joue sur: PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY
Nom / Prénom
N° Client(si déjà client): / Age : ___ Ans / Téléphone
Adresse
Code Postal / Ville / Signature
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER
Mode de paiement : Chèque postal / Chèque banquaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash
CB: exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 99f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

par Gregory Szriftgiser

VOLITION
DÉVELOPPEUR DE RED FACTION

C'est James Tsai, Assistant Producteur de Red Faction, qui s'est prêté au jeu des questions/réponses, pour ouvrir notre rubrique Travelling de la rentrée. Géniteur peut être fier… d'autant qu'on lui doit également Summoner, RPG de bonne qualité testé dans notre précédent numéro .

James Tsai a fui sa campagne natale après avoir terminé ses études à l'Université de l'Illinois, États-Unis. Il revint quelque temps plus tard dans cet État, pour travailler avec Volition sur Freespace 2, Summoner, puis Red Faction. En tant qu'assistant producteur, son rôle est plus particulier que le producteur lui-même. En effet, ce dernier supervise en général plusieurs projets à la fois et ne peut donc leur dédier autant de temps que James Tsai, qui ne s'occupe que d'un projet à la fois. C'est une des personnes qui pouvait le mieux nous parler de Red Faction, sur lequel il a collaboré intensément.

Play2Mag : Quel est votre travail exact à Volition ?

En l'occurrence, mon rôle a légèrement changé ces derniers mois. Je suis passé de la gestion de l'emploi du temps, à la promotion presse et à la supervision de l'état global du projet, pour garder les gens informés, alors que nous approchons de la fin de Red Faction sur PC. Sur la version PS2, mon rôle était plutôt de faciliter le développement du jeu de toutes les façons possibles. J'ai fait beaucoup de conversion de données entre plates-formes, fixant les bugs pouvant émerger avec des graphismes ou des modèles ne s'affichant pas correctement sur PS2. J'ai également assisté notre producteur, Rob Loftus, avec les travaux de soumission de code à Sony. J'ai aussi étroitement travaillé avec notre structure de test, en clarifiant ce que devaient être les focus de test au fur et à mesure du développement.

En quoi êtes-vous impliqués dans la programmation ?

Si jamais j'ai quelque chose à faire dans le code, cela doit alors être très simple, temporaire et spécifique pour une des pré-versions du jeu. Comme, par exemple, être sûr que le numéro de version du programme n'apparaît pas sur l'écran titre. Je ne pense même pas à me plonger au cœur des mécaniques du moteur du jeu. J'y mettrais un fouillis qui coûterait à tout le monde des semaines de travail ! Je ne suis pas vraiment un programmeur.

Quel est votre souvenir le plus douloureux sur ce projet ?

Faire des nuits blanches plusieurs jours d'affilée au bureau, pendant que nous tentions de finir la démo PS2, fut très douloureux. Je suis sûr que je ne sentais pas trop la rose après ça… Mais nous aimons tous ce que nous faisons ici, et nous nous sacrifions parce que nous sommes passionnés par notre projet. Si on perd cette flamme, la qualité de notre projet en souffre énormément.

Il est évident que Red Faction a beaucoup appris de classiques tels qu'Half-Life. D'autres influences venues du cinéma sont-elles intervenues dans l'élaboration de l'histoire ?

Red Faction est vraiment un mix intéressant d'un tas d'influences diverses. Pour être honnête, nous avions fait toutes sortes de recherches pendant le développement, pour améliorer notre compréhension du type de jeu que nous voulions livrer. Par exemple, les designers des niveaux ont parcouru des tonnes d'images de mines modernes et anciennes, pour déterminer les éléments qui n'avaient pas changé dans leur construction depuis qu'elles existent, et ceux qui avaient en revanche évolué vers quelque chose de plus avancé au fil du temps.

« De nombreuses influences, séparées, ont fait prendre forme au jeu. »

Vous êtes-vous rendu sur le terrain ?

Quelques-uns d'entre nous ont visité une mine, pour avoir sous la main un équivalent de ce que nous allions modéliser. Il y a eu aussi un temps pendant lequel l'équipe sortait régulièrement pour aller au stand de tir et se familiariser avec certaines armes à feu. En couplant cela, avec notre passion collective pour toutes sortes de films d'action et de science-fiction, on réalise que de nombreuses influences, séparées, ont fait prendre forme au jeu.

Il y a énormément d'éléments différents dans Red Faction… l'histoire, le moteur 3D, le design des armes, des personnages… combien de personnes ont participé au projet ?

L'équipe a eu une taille plutôt variable tout au long du développement. Nous sommes allés jusqu'à 10 programmeurs contribuant au jeu, vers la fin, et la plupart de ces personnes bossaient à temps plein sur le projet. Nous avions un membre de l'équipe se consacrant au scripting des niveaux, une équipe de 5 personnes designant les niveaux, quelques animateurs et environ 6 artistes, qui ont tous travaillé sur le jeu. Nous avions aussi un compositeur pour le son et la musique, notre groupe de test et de production, et notre web designer qui a aidé à la promotion du jeu et au maintien du flot d'informations pour les fans, au travers des news. Sans oublier un scénariste travaillant à temps plein sur l'histoire.

Combien de temps a-t-il fallu pour développer le concept et le cœur du code du moteur GeoMod ? Avez-vous développé le moteur d'abord ou pendant le design du jeu ?

Au moment où les niveaux de Red Faction étaient déjà en cours d'élaboration, nous avions alors une bonne partie du moteur qui fonctionnait. Toutefois, il était constamment amélioré, subissant toujours des réglages et des modifications pendant que nous continuions le travail. Plus on s'enfonce dans le développement et au fur et à mesure que de nouveaux éléments du jeu se mettent en place, le test et l'observation révèlent des modifications nécessaires, pour offrir une expérience plus forte. Les designers de niveaux ont commencé le travail avec une bonne idée de ce que le moteur serait capable ou non de faire, et nous avons pu incorporer les possibilités les plus puissantes du moteur dans leurs zones, au fur et à mesure qu'elles devenaient accessibles. En plus de travailler sur le moteur, nos programmeurs étaient aussi constamment sur des aspects majeurs du jeu, comme le système de sauvegarde et de chargement, l'Intelligence Artificielle, la physique et tout ce qui a permis de compléter Red Faction.

Avec des possibilités de destruction massive aussi fournies, les designers de niveaux ont dû se prendre la tête…

Le design des niveaux a été très certainement l'un des aspects les plus difficiles, mais aussi les plus stimulants du projet. Nos designers ont dû penser le

Photo de James Tsai, prise par la police de l'Illinois, après s'être fait arrêter alors qu'il posait du C4 dans une mine. Selon ses dires, c'était pour récupérer des textures réalistes destinées à Red Faction.

Nous avons été obligés de trouver des moyens pour empêcher que les joueurs ne se bloquent tout seuls.

plus possible en amont, pendant la construction des différentes zones, tout en essayant d'incorporer un gameplay orienté GeoMod tout au long de la campagne solo. Nous avons été obligés de trouver des moyens pour empêcher que les joueurs ne se bloquent tout seuls, sans pour autant rendre l'ensemble trop directif et contraignant. Nous avons donc rendu des zones indestructibles, de manière sélective, tout au long du jeu, pour que ceux-ci puissent progresser. Nous avons aussi bénéficié de notre structure de test maison, qui nous abreuvait constamment de retours sur les bugs à régler, les zones trop difficiles, etc. Les niveaux sont passés par un processus permanent de correction, de balancement et de test pour parvenir à leur état final.

Y a-t-il beaucoup d'éléments cachés, pour les joueurs qui veulent expérimenter ces possibilités de destruction ?

Il y a en effet quelques zones du jeu qui ne peuvent être atteintes qu'en « GeoModisant » le niveau. Parfois, cela abouti à des chemins plus rapides ou plus faciles, vers une certaine destination, parfois ce sont juste des curiosités. Les joueurs acharnés auront beaucoup de plaisir à chasser ces zones pour toutes les trouver.

Avec certaines nouvelles techniques 3D tout juste émergeantes, comme le Displacement Mapping*, j'imagine que Red Faction aurait été bien plus simple à réaliser… Avez-vous déjà des plans pour pousser le concept plus loin ?

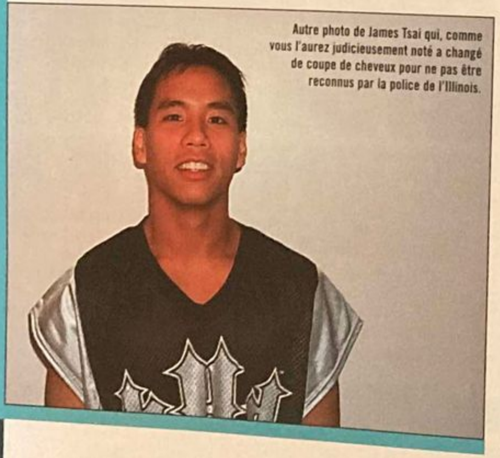
Dans l'immédiat, nous travaillons sur la version PC du jeu. Alors qu'il y a certains réglages à faire dus aux différences entre les deux plates-formes, vous ne verrez pas une redéfinition complète de la technologie de modification géométrique pour le moment. Maintenant, alors que nous considérons l'avenir, nous chercherons toujours à incorporer les plus récentes innovations et méthodes à notre travail, mais au jour d'aujourd'hui, je pense que le GeoMod ne va pas être entièrement reconstruit.

Sur la PlayStation 2, quels furent les principaux problèmes que vous aviez eu à régler ?

Nous avons pu accomplir de plus en plus de choses avec la PlayStation 2, au fur et à mesure que nous passions du temps sur ce système. Nous avons pu améliorer des parties de notre code sonore, par exemple, après notre expérience sur Summoner. Ayant été par le passé des développeurs PC, nos programmeurs ont dû passer par la courbe d'apprentissage initiale de cette nouvelle plate-forme et tenter des expériences, afin d'atteindre un niveau optimum. Après s'être habitués au nouvel environnement de développement, nous avons pu surmonter à peu près tous les obstacles.

Y a-t-il des éléments que vous auriez aimé inclure et que vous n'avez pu faire, dans cet épisode ?

Bien qu'il y ait un certain degré de perfectionnisme ici, à Volition, qui nous force à regarder en arrière, afin de voir sur d'anciens jeux ce que nous aurions pu améliorer avec le bénéfice de l'expérience, je pense que nous sommes tous très satisfaits de ce que Red Faction est devenu au final et de l'enthousiasme avec lequel il a été reçu par la communauté des joueurs. Il y a peut-être encore quelques tout petits éléments de polissage que nous aurions apprécié de réaliser ici ou là, mais du moment que les joueurs s'éclatent, nous sommes tous ravis du travail que nous avons fait !



Autre photo de James Tsai qui, comme vous l'aurez judicieusement noté a changé de coupe de cheveux pour ne pas être reconnus par la police de l'Illinois.

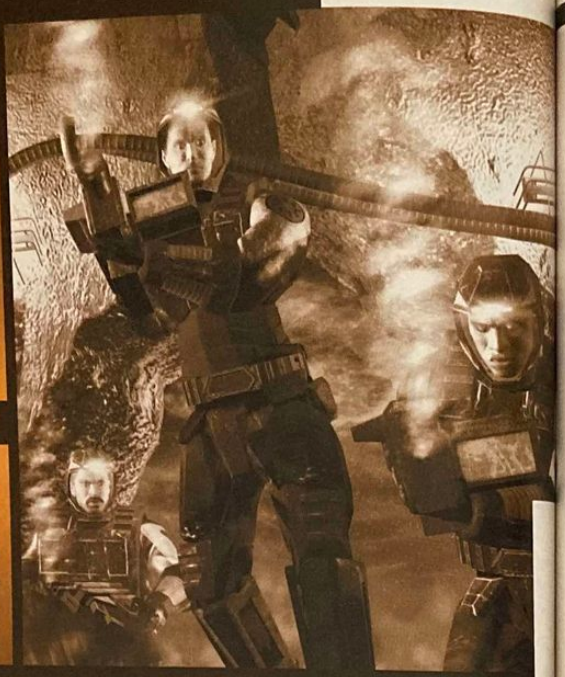
** Displacement mapping : Technique de rendu 3D déjà utilisée pour les effets spéciaux de cinéma, et qui va bientôt arriver dans le monde des PC. Elle permet simplement de déformer une surface en fonction de sa texture, et ainsi de créer un relief réel (par opposition au bump-mapping, qui simule le relief d'une surface, mais par illusion d'optique). Dans le cas de Red Faction, la mise à disposition d'une telle technique aurait permis, par exemple, de créer de véritables impacts de balles sur un bout de métal, simplement en modifiant sa texture.*

GENRE : FPS ÉDITEUR : THQ DÉVELOPPEUR : Volition (États-Unis)
DISPONIBLE : septembre 2001 SITE INTERNET : www.redfaction.com (en anglais)

RED FACTION

PREMIER FPS À DÉGUSTER SEUL SUR PS2

Annoncé comme la révolution en matière de FPS, Red Faction se contentera d'être le premier FPS offrant une campagne solo valable sur PS2. Et c'est déjà pas mal. Volition nous livre donc son second jeu, très attendu, et après de longues heures à circuler dans son univers, notre verdict est plutôt positif.



NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
LANGUE : Texte et voix en français
CHIFFRE-CLÉ : 15 armes pour votre bonheur
PARTICULARITÉ : on peut sauvegarder quand on veut

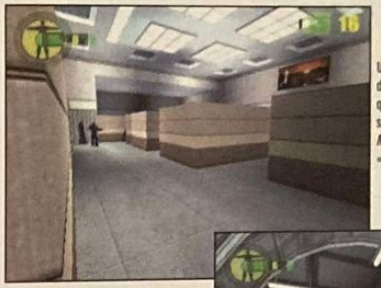
Une fois de plus, Volition fait montre, avec Red Faction, d'un amour fort agréable du travail bien fait. Nous vous en parlions déjà le mois dernier avec intérêt, et après réception de cette version définitive, nous avons pu découvrir plus avant les forces et faiblesses du jeu. Car Red Faction ne remplit pas toutes les clauses du contrat : on est effectivement loin de la révolution telle qu'un Half-Life a pu l'apporter en son temps sur PC (il arrive bientôt sur PS2). Je reprendrai assez souvent les comparatifs avec ce titre phare du PC, car Red Faction lui doit ostensiblement une bonne partie de ses influences.

Scénaristiquement, pour commencer, c'est dans la peau d'un personnage, que rien ne prédestinait à une carrière de héros versé dans l'art de la guerre, que vous vivrez cette aventure. Comme le fameux Freeman d'Half-Life. Mais plus encore, c'est dans la mise en scène et l'ambiance générale du jeu de Volition qu'on lui trouve cet héritage. Pour commencer, plutôt que de proposer un bête shoot où seul le héros sait faire autre chose que tirer à vue (et encore), comme un Timesplitters 2 ou un Quake III Revolution, Red Faction est peuplé de plusieurs personnages importants. Qu'il s'agisse de vos alliés (Eos, par exemple, qui mène la résistance des mineurs réduits en esclavage sur Mars), de Hendrix (opérant au sein de la Corporation Ultor, votre ultime ennemi) ou d'autres personnages-clés de l'histoire (le politicien Gryphon, détenteur de données capitales pour la révolution), il est monnaie courante d'avoir affaire à différentes cibles et pas seulement à celles mouvantes qui mettent à l'épreuve votre rapidité et votre précision au tir. Bien entendu, Red Faction reste avant tout un titre d'action, mais de nombreuses variations de gameplay parviennent à compléter le jeu et à l'enrichir grandement. Nous y reviendrons plus tard. Pour le moment, parlons de ce qu'est le « scripting ».

De l'événementiel !

Red Faction poursuit le but ô combien ambitieux de créer une ambiance, d'accaparer l'attention du joueur et de l'éblouir par un aspect inattendu. Pour cela, il utilise ce qu'on appelle le scripting : un événement est déclenché à l'approche du joueur : c'est le script. Par exemple, vous êtes sur un ascenseur qui descend, et un script prévoit à cet endroit que l'ascenseur s'affole, puis chute. Ce genre d'événements pimente énormément l'aventure et, en la matière, Half-Life a introduit un nouveau standard. Qu'il s'agisse d'un personnage neutre se faisant descendre par un adversaire au cours d'une échauffourée, d'une partie du décor qui manque de s'écraser sur vous, des lumières qui s'éteignent à un endroit précis comme par malchance, tout cela relève du script. Mais surtout, l'ensemble rive le joueur à l'écran, donnant vie au monde dans lequel il évolue et garantissant l'ambiance ; on ne s'ennuie pas une seconde et le côté répétitif du genre est évité. Red Faction en use, mais n'en abuse pas assez à notre goût… Alors qu'Half-Life utilisait ces ficelles partout, générant même une dimension de peur chez le joueur. Comme pour un Resident Evil, le titre de Volition se contente d'en saupoudrer l'aventure. Heureusement, ce peu d'événements suffit tout de même à varier le challenge et à créer la surprise. Mais on aurait aimé que la dose soit doublée.

Côté scénario et interaction avec d'autres personnages, il en va de même. Half-Life, qui se déroule dans un complexe de recherche, permettait sans arrêt au joueur de dialoguer avec certains personnages, et même de les utiliser dans l'aventure (comme les gardes du complexe, qui pouvaient vous assister en cas de difficulté ou ouvrir certains passages). Dans Red Faction, l'idée est également présente, mais de manière tout aussi restreinte que les événements scriptés. En dehors de quelques médecins auxquels on peut réclamer des soins (à condition d'avoir l'arme rengainée en signe de paix), d'un mineur au début qui vous demande de le suivre pour s'échapper, ou d'un autre qui vous fournit plus tard des habits civils pour infiltrer une base de la Ultor, ce genre d'interactions se révèlent un peu limitées. Dommage, car, techniquement, le jeu le permettait. Heureusement, si tout cela paraît fort sous-exploité dans Red Faction, d'autres éléments donnent, eux aussi, la possibilité d'éviter le côté répétitif du titre et de varier un peu l'action.

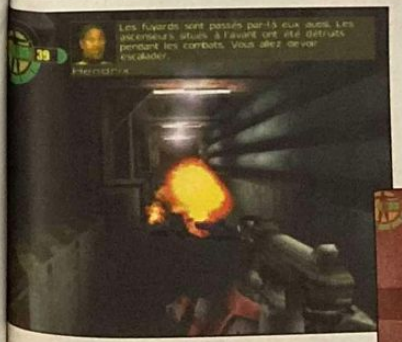


Une scène de discrétion qui n'est pas sans rappeler *Matrix* et ses « cubicles ».

Une aide à la visée qui rend la maniabilité fort agréable et permet tout de même d'ajuster des adversaires de loin.

Un gameplay à géométrie variable

Si la base de Red Faction reste le classique « run and shoot » inhérent au style, de nombreuses scènes utilisant des mécaniques de jeu tout à fait différentes ponctuent régulièrement la progression du joueur. Nous vous avions déjà parlé, dans cette catégorie, des véhicules disponibles. Leur intervention est malheureusement assez ponctuelle, et d'assez courte durée en général. Elles s'inscrivent néanmoins parmi les scènes les plus sympas du jeu, surtout celle du fighter qui offre une bonne montée de plaisir à grand renfort de gateling contre de pauvres gardes de la Ultor. Les seules scènes un peu plus longues, où le gameplay change dramatiquement, restent tout de même les niveaux d'infiltration. Pour un peu, ceux-là auraient tendance à tomber dans l'excès inverse : ils sont un peu longs. Toujours est-il que cet aspect du jeu introduit une variété de challenge encore rare dans le domaine : celui de la discrétion. Ne pas sortir d'arme, raser les murs et baisser la tête pour éviter d'être reconnu, tuer silencieusement sans être vu et cacher les corps en dehors des chemins de rondes, seront les clés de leur réussite.



Le lance-flammes est une arme efficace, mais les malheureux brûlés ont tendance à courir vers vous pour communiquer leur joie.

Dès le tout début du jeu, vous pourrez vous amuser un peu avec le GeoMod sur les parois de la mine.

De temps à autre, les gardes voleront sous l'impact de votre pompeux. Dommage qu'ils ne chutent jamais des plates-formes…

Un multijoueur bâclé ?

C'est bien l'impression qu'il donne. Sans chercher à le comparer à des titres spécialisés comme Quake 3 Revolution ou Unreal Tournament, on espérait plus de ce mode dans le titre de Volition. L'aspect stratégique qui aurait pu naître du GeoMod est quasiment absent, et les niveaux proposés peu travaillés. Concentré sur le mode réseau de la version PC, il semble que Volition ait lâché la bride dans la dernière ligne droite… Heureusement que cela reste parfaitement jouable, voire amusant, à certains moments… Mais n'espérez pas cumuler Unreal Tournament et Half-Life avec Red Faction ! Si vous cherchez de quoi vous éclater en multijoueur sur un FPS, achetez Q3R ou UT sans hésiter.

Red Faction n'est pas parfait, mais il vous fera passer un très bon moment

Mission de sabotage chez la Ultor Corporation.

Les créateurs : Nous vous parlions d'eux il y a peu, dans le travelling de Summoner, RPG qui sort également de leurs studios. Volition est une petite structure de développement qui travaille efficacement et qui, si elle n'a pas encore réalisé LE chef-d'œuvre, livre au moins des jeux de qualité (en tout cas pour le moment).

Une campagne solo bourrée de qualités, mais un mode multi-joueur pas top du tout !

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

- ⊕ Une bonne campagne solo
- ⊕ Les armes
- ⊕ Le GeoMod
- ⊕ La variété du gameplay
- ⊖ Mode Multijoueur décevant
- ⊖ Pas assez de surprises liées au GeoMod
- ⊖ Ennemis un peu stupides
- ⊖ Manque d'événements scriptés

Pour quel public ?
Ceux qui attendent une aventure à la sauce subjective digne de ce nom.

Dans le même genre
Quake III et Unreal.

À plusieurs reprises, vous serez amenés à vous balader au cœur même des bases ennemies.

Reste l'ingrédient principal et la réelle nouveauté du titre : le GeoMod. C'est bien entendu sur ses possibilités que nous avions mis l'accent dans nos précédents articles. En effet, il permet en théorie de simuler plusieurs phénomènes physiques habituellement absents du genre. Le souffle d'une explosion, la destruction d'un mur par utilisation de plastic ou d'armes telles que le lance-roquettes. La mécanique d'un fluide représenté sous forme de particules, les dégâts dus à la chute de gravats ou à des débris de verre, et même la roquette qui retombe lorsqu'elle est tirée en l'air sous un ciel découvert sont autant de choses qu'on trouve dans Red Faction. Évidemment, l'aspect le plus intéressant et le plus mis en avant pour la promotion du jeu reste la destruction des décors. Le système fonctionne bien, mais une fois encore, le jeu l'utilise finalement assez peu, même si, bien entendu, il arrive à certains endroits qu'on découvre des passages plus rapides ou des salles cachées à la sueur de l'explosif. Par contre, en termes de « réalisme », il est vraiment très agréable de constater l'étendue des dégâts générés par un affrontement un peu chaud et surtout lourdement armé. Une première en tout cas, dont nous espérions beaucoup au niveau du multijoueur. Pouvoir se cacher dans des galeries qu'on a soi-même creusées, modifier la géométrie de la carte, faire chuter un adversaire de son perchoir en détruisant sa base, rien de tout cela n'est véritablement présent sur les 9 maps réservées au mode 2 joueurs. Dommage.

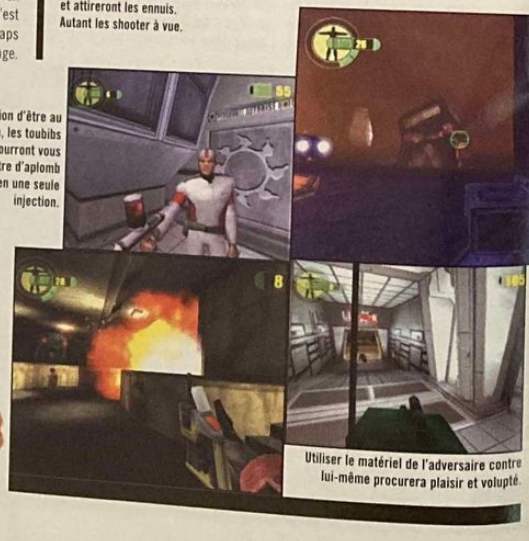
En lieu et place du multijoueur du siècle, on se retrouve avec quelque chose d'extrêmement classique, qui en plus est rabaissé par une qualité de maps fort discutable. Heureusement, Red Faction vaut surtout par son mode de jeu solo.

Un ensemble bien ficelé

Mis à part ces quelques regrets et/ou défauts, Red Faction reste tout simplement le meilleur, voire l'unique titre du genre sur PS2. En attendant Half-Life (bientôt), c'est en effet le seul et le premier à proposer une aventure complète, intéressante et réelle pour les amateurs du FPS en solitaire. Tous les ingrédients incontournables du genre, telles les armes, la construction de niveaux retors, la variété des situations et la qualité technique, sont au rendez-vous. Les armes sont un régal ; nombreuses, parfois originales et toujours utilisables de plusieurs manières. L'équilibre plate-forme/combats est bien réglé, les textures et l'ensemble du moteur, de l'animation et des effets spéciaux utilisent la PS2 comme il faut. Quant au niveau sonore, les bruitages mettent parfaitement en valeur les armes et le reste (avec, par exemple, des personnages qui discutent sans se douter que vous arrivez dans leur dos), et les musiques se font entendre juste comme il se doit. Au final, un titre que tout amateur d'action à la 1re personne appréciera grandement.

À certains endroits, il faudra se méfier des caméras, qui donneront l'alerte et attireront les ennuis. Autant les shooter à vue.

À condition d'être au calme, les toubibs locaux pourront vous remettre d'aplomb en une seule injection.



Utiliser le matériel de l'adversaire contre lui-même procurera plaisir et volupté.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
ORGEVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS carrefour (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau & Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

Playstation 2

Red Faction — Réf : 31309
Le Monde des Bleus 2 — Réf : 30667
Half Life — Réf : 30798
Extreme G3 — Réf : 30667
Dark Cloud — Réf : 30634
Gran Turismo 3 — Réf : 30587

PS One

Spiderman 2 — Réf : 30798
X-Men Mutant Academy 2 — Réf : 30796
Une Faim de Loup — Réf : 29142

Films DVD

PACK "ALONE IN THE DARK 4 + SEVEN"
UN JEU + UN FILM DVD
399F
Réf : 30618

POUR TOUTE RESERVATION DU JEU COMMANDOS 2 DANS VOTRE MAGASIN SCOREGAMES
RECEVEZ UN T-SHIRT CAMOUFLAGE* !
WWW.COMMANDOSGAME.COM
EIDOS

OKAZ

Playstation		Playstation 2		Playstation 2	
29368	C-12	30069	EXTERMINATION	28395	KESSEN
27348	DINO CRISIS 2	28393	F1 CHAMP. 2000	28357	ONI
28990	THE MISSION	28389	DRIVING EMOTION TYPE S	28383	X-SQUAD
25511	TOMB RAIDER 3	29294	SHADOW OF MEMORIES	27741	TIME SPLITTERS
25739	TOMB RAIDER 4	29403	STARFIGHTER		
27769	TOMB RAIDER 5	29298	ZOE		

GARANTIE 1 AN
Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Pays .....
Code Postal ..... Téléphone .....
Code Client ..... E-Mail .....
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le ..... / .....
Signature :

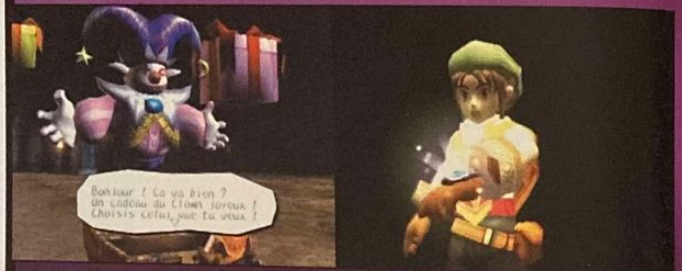
GENRE : Action-RPG ÉDITEUR : Sony C.E.
SITE INTERNET : www.level5.co.jp/html/darktitle.htm (en japonais)

DÉVELOPPEUR : Level-5 (Japon) DÉJA DISPONIBLE

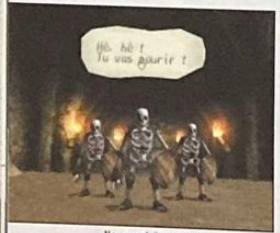
DARK CLOUD

ACTION-RPG ATYPIQUE POUR JOUEURS EN QUÊTE DE RENOUVEAU

Au départ, Dark Cloud était censé concurrencer Zelda et montrer à Nintendo que, chez Sony, on savait également faire de l'action-RPG de grande classe. Le pari, s'il n'est pas raté, reste bien en deçà de nos espérances. Mais ce titre est plein de promesses et il saura, à n'en pas douter, rallier à lui de nombreux joueurs !



NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 6 personnages-clés
PARTICULARITÉ : Ce titre mélange plusieurs genres.



Ne vous laissez pas impressionner, ces squelettes ne sont pas si puissants.

Sorti en décembre 2000 au Japon et fin mai aux États-Unis, Dark Cloud daigne enfin arriver en Europe. Si l'attente a été longue, force est de constater que le travail d'adaptation est réussi. Ainsi, par rapport à la version japonaise, nous avons droit à des niveaux supplémentaires (implémentés dans un donjon) ainsi qu'à une jouabilité quelque peu améliorée. Tant mieux, ça n'est pas si courant… Avant de poursuivre, je tiens à préciser que Dark Cloud est un titre atypique, qui, dans un premier temps, déstabilise pas mal. Mélange de Zelda, de Sim City et de jeu de rôle plus classique, il déroute et innove à la fois. Mais lisez ce qui suit, vous comprendrez mieux …

Histoire de démon

L'histoire de Dark Cloud commence joyeusement, dans un village manifestement en fête puisque tout le monde y danse. Au même moment, dans un endroit obscur, un démon est réveillé après un sommeil de 400 ans. Enfin libéré, ce dernier s'empresse d'avaler un des prêtres qui l'ont invoqué (qui sème le vent…), puis s'envole dans les airs et rase les villages alentours. Évidemment, le courroux du génie maléfique s'abat sur le vôtre, de village, et il ne reste bientôt plus aucune trace des demeures ni de leurs habitants. Et pour cause ! Un vieux sage a réussi à sauver le village in extremis en en « dispersant » les différents éléments dans des sphères magiques appelées Atla. Il ne vous reste plus, maintenant, qu'à traverser des dizaines de donjons et à combattre des centaines de monstres pour toutes les récupérer…

Le scénario (tiré par les cheveux) de Dark Cloud étant révélé, intéressons-nous maintenant au héros principal du jeu : Toan. Natif du village détruit par le démon, ce jeune homme est équipé de l'Atlamillia, un bracelet magique qui permet de récupérer le contenu des sphères Atla. Ces dernières sont dispersées dans l'Antre de la Bête, un donjon aux nombreux étages qui, à chaque fois que vous le visitez, propose des niveaux aléatoires. À chaque niveau se trouvent évidemment des monstres, et plus vous descendez, plus ces bestioles deviennent puissantes. De façon basique, on peut donc dire que Dark Cloud vous invite à pénétrer dans des donjons, à toucher des sphères pour prendre ce qui s'y trouve et à retourner à l'extérieur pour déposer ce que vous avez récupéré afin de reconstruire votre village (on passe alors à une phase spéciale de jeu appelée Diorama). Si, à la base, Dark Cloud peut effectivement se résumer ainsi, il reste tout de même de nombreux points à préciser. Le paragraphe suivant est là pour ça…

Exploration intensive

Le premier personnage que vous allez rencontrer est le maire du village. Ce dernier vous sera très utile car il vous fournit (à l'infini) les éléments de base dont vous aurez le plus besoin : une flasque d'eau et de la poudre pour réparer vos armes. Lorsque vous explorez les donjons, vous devez, en effet, faire attention à ne pas vous déshydrater (heureusement, il y a des sources), sinon vous vous affaiblissez jusqu'à tomber inconscient. Vos armes, elles, possèdent un facteur d'usure et peuvent se briser si vous n'y faites pas attention. La poudre de réparation est là pour éviter ça. Disons-le franchement : les histoires d'armes cassées et de soif intense qui fait défaillir sont contraignantes et n'apportent pas grand-chose au jeu. Perdre une arme que l'on a patiemment améliorée pendant des heures devient même carrément frustrant ! En avançant dans Dark Cloud, vous croisez d'autres compagnons, qui disposent chacun de caractéristiques spéciales et que vous pouvez incarner à tour de rôle. Le premier rencontré, par exemple, est un chat que vous verrez s'enfuir plusieurs fois dans les grottes de l'Antre de la Bête. Arrivera un moment où… Mmmmh, non, je me tais, je préfère vous laisser la surprise… Si les monstres sont nombreux, les coffres et les sphères le sont aussi. Vous allez rapidement vous retrouver à la tête d'un bric-à-brac assez effarant. Appâts, bombes, objets d'attaque divers, clés, nourriture, bonus pour rendre les armes plus puissantes… Votre inventaire comptera très rapidement plusieurs dizaines d'éléments. À vous de savoir les utiliser au bon moment.

Combats, Diorama et conclusion

Les combats en temps réel se révèlent assez pointus. En effet, en plus des multiples particularités que peut adopter une arme (on peut associer le pouvoir du vent à une épée, par exemple), votre personnage peut « locker » un adversaire pour ne pas le perdre de vue ; il peut se protéger ou bien a la possibilité de se concentrer pour délivrer un coup particulièrement puissant. L'utilisation d'objets offensifs est, bien sûr, également possible. À quelques rares moments, des ennemis vous défieront même en duel. L'écran de combat change alors et une série de touches défile à l'écran. À vous d'appuyer en rythme, comme dans Parappa the Rapper. Amusant… Le mode Diorama, lui, consiste à mettre en place les différents éléments que vous avez récupérés dans les sphères (maisons, personnes, routes, rivière, lampes, placards de rangement… Il y a vraiment de tout !). Mais on ne pose pas tout cela n'importe comment. À telle demeure correspondent des objets et des habitants bien particuliers. Une fois dans le monde « réel », les personnes délivrées peuvent vous donner des conseils et vous aider à compléter leur habitation. C'est assez amusant et ce mode s'avère indéniablement original. Dark Cloud est un titre qui innove et sur lequel on peut facilement passer des dizaines d'heures, mais il se révèle également très linéaire et impose des limitations parfois malvenues. Lui pardonnerez-vous ces défauts ou seront-ils pour vous rédhibitoires ? C'est à vous de voir…

Les créateurs : Level-5 est une petite société japonaise de 35 personnes basée à Fukuoka. C'est une filiale de Sony Computer Entertainment Japon.

Ce gorille armé d'une énorme massue vous poursuit sur quelques dizaines de mètres avant de vous laisser tranquille.

Certains adversaires sont tout simplement énormes

Le grand frère de la famille Macho : l'intellectuel du village.

Long et intéressant Dark Cloud pèche par sa linéarité et ses nombreuses petites contraintes

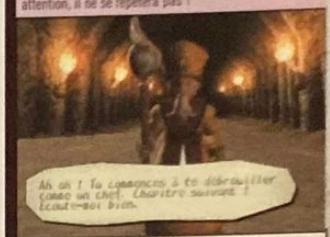
Une fois tous les éléments d'une maison réunis, vous avez droit à une scène spéciale.

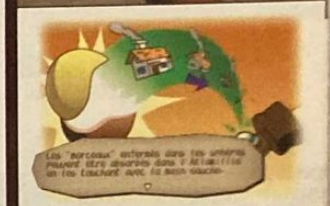
Vous récupérez de nouvelles armes dans les grands coffres.

Il est possible de « locker » un adversaire particulier, lors d'un combat, pour éviter de frapper n'importe où.

Le vieux sage

Le vieux sage est un personnage mystérieux mais dont les conseils vous seront indispensables. C'est lui qui a sauvé votre village en « transférant » les habitations dans les grottes que vous aurez à explorer (mais il vous expliquera cela mieux que moi). Des petits dessins ripolins agrémentent chacune de ses explications. Prêtez-y attention, il ne se répètera pas !





Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	6/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ Un mélange de genres plutôt réussi
⊕ Un jeu riche sur bien des aspects
⊕ Persos attachants, dans l'ensemble
⊖ Réalisation d'ensemble moyenne
⊖ Explorations de donjons incessantes
⊖ Obligations contraignantes (ne pas casser son arme, boire régulièrement, etc.)

Pour quel public ?

Voilà un titre atypique que l'on a du mal à conseiller à une catégorie précise de joueurs. Dark Cloud mélange, en effet, les combats temps réel, la construction d'une ville et le RPG classique.

Dans le même genre

Rien d'autre !

JUILLET/AOÛT

GENRE : Courses futuristes **ÉDITEUR** : Acclaim
SITE INTERNET : www.extremeg3.com (en anglais)

DÉVELOPPEUR : Acclaim Studios Cheltenham (Angleterre) **DÉJÀ DISPONIBLE**

EXTREME G III

SENSATIONS FORTES

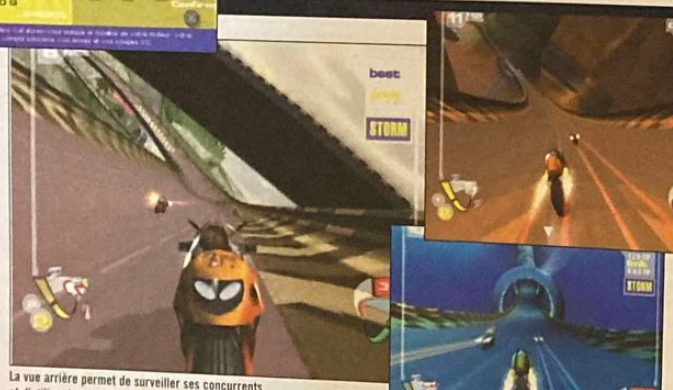
Vous aimez les grosses cylindrées, vous êtes attiré par les armes et la vitesse ne vous fait pas peur, alors Extreme G III peut être une échappatoire si vous attendez WipEout Fusion avec impatience. Attention, ça décoiffe !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 10 parcours
PARTICULARITÉ : son en Dolby Surround

Bien en ligne à l'aspiration, c'est la seule façon de cibler un pilote.

Quelques sauts spectaculaires, mais l'inertie de la bécane la fait retomber comme une pierre.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Extreme G III, sachez que ce titre est le troisième volet d'une série qui a vu le jour sur une autre console, il y a près de 5 ans. Le principe de ce genre de jeu est fort simple. Prenez des pilotes harnachés solidement des pieds à la tête avec des combinaisons de motard, placez-les sur des engins à deux roues au look très agressif et mettez le tout dans des complexes et des villes futuristes, pour engager des courses de folie. Bon, je schématise un peu, mais voilà en gros ce que propose Extreme G III. En attendant la sortie de WipEout Fusion, ce titre d'Acclaim devrait permettre à tous les amateurs d'Arcade pure et dure de se tirer la bourre à des vitesses dépassant l'imagination. Alors, si vous avez un grand respect du code de la route et des autres conducteurs, ce qui est tout à votre honneur, ne vous approchez sous aucun prétexte d'Extreme G III.



La vue arrière permet de surveiller ses concurrents et d'utiliser les armes adéquates.

Des G dans ta face...

Après avoir choisi son écurie parmi les 7 proposées (dont une est à débloquer), puis son pilote, vous pourrez opter pour l'un des 3 modes de jeu : Arcade, Contre-la-Montre et Championnat. Dans le mode Championnat, seuls les 3 premiers circuits sont disponibles ; les autres ne pourront être déverrouillés qu'au fur et à mesure de vos performances. En effet, pour participer à la suite de la compétition, un nombre de crédits est requis pour débloquer la cession suivante. Au total, ce sont 12 pilotes qui prennent part à ces épreuves de vitesse et qui vont tenter de remporter la victoire ou d'obtenir le meilleur classement possible, pour empocher un gain suffisant. Gain nécessaire aussi bien à la progression qu'à l'amélioration de sa bécane. Chaque motard possède 2 jauges situées au bas de l'écran. Celle de gauche représente les armes en sa possession, celle de droite est le niveau de boost. Dès que le système est activé, les balles traçantes vont déchirer l'air à l'instar de ces motos ultra-rapides. En parvenant au terme de toutes les courses de la catégorie 200 G, un nouveau moteur vous sera accordé pour participer aux épreuves en 500 G, puis de la même façon pour les catégories 750 G et 1000 G.

Les créateurs : Acclaim Studios Cheltenham, studio de développement interne chez Acclaim, est également à l'origine du portage de Crazy Taxi sur PS2.

Le dosage difficile de la direction interdit un pilotage « coulé »...

Les armes

Parmi les 10 armes disponibles, certains dispositifs sont plutôt originaux. Cependant, la mauvaise maniabilité des motos demande une grande concentration sur la conduite et, de ce fait, ne facilite pas la visée des adversaires.

Flash Mortar

Ion Booster

Rail gun

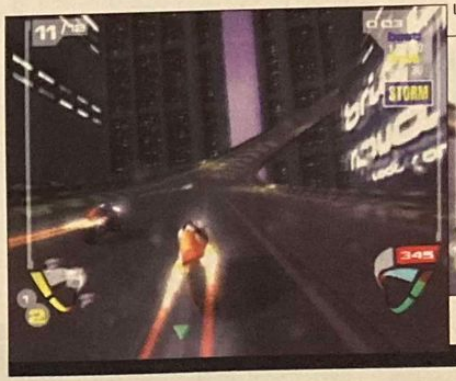
Rear Turret

Rocket

Turbo Booster

Et pan dans le décor !

Pour ne pas être ridiculisé par les autres concurrents, le XG Mall, faisant office de garage, permet d'acheter un moteur plus puissant, mais aussi des armes pour se protéger ou canarder ses adversaires, qui n'hésitent pas à vous balancer quelques salves bien placées. Lors de chaque impact, ces mécaniques perdront de la vitesse et leur champ de résistance faiblira jusqu'au moment où, n'ayant plus de puissance, la moto se désintègrera au moindre choc. L'achat de nouvelles armes, comme des rétroboosters, des micro-mines, des fusées au phosphore, des missiles guidés et autres boucliers protecteurs, sera indispensable pour finir entier et surtout terminer les courses. Mais qu'il s'agisse de la jauge de boost ou des armes, leur quantité est limitée. Il faut donc, comme dans WipEout, rouler sur les chargeurs (verts pour la vitesse, violets pour les armes) afin de réactiver ces fonctions. Malheureusement, et c'est bien là le plus gros défaut d'Extreme G III, la jouabilité n'est pas à la hauteur pour ce type de courses. Dans les catégories supérieures, les vitesses atteintes étant ahurissantes, il est quasiment impossible de contrôler sa bécane et encore moins lorsque le turbo est enclenché. Et pour cause, la plupart des 10 tracés dans des environnements variés mais très froids (désert, forêt, ville, bord de mer...) sont complexes et propices à des sensations de vitesse extrêmes. Tous ces parcours sur lesquels il faut effectuer entre 2 et 4 tours sont assez longs et se composent de montagnes russes, de loopings, de montées et descentes vertigineuses qui pourraient donner quelques troubles digestifs aux petites natures. Mais comme la maniabilité des motos n'est pas adaptée, on passe son temps à percuter les barrières de sécurité, on perd de l'énergie et... on explose ! Ou alors on ne prend aucun risque, sans trop accélérer et, dans ce cas, on termine bon dernier.



Un effet de pluie remarquablement rendu.

Le fameux effet de blur à plus de 900. Attention les yeux !

Plusieurs constats s'imposent

Extreme G III bénéficie de sensations de vitesse indéniables, qui ne produisent presqu'aucune chute de frame rate (ralentissement de la vitesse d'affichage), avec la possibilité de dépassement d'une sorte de mur du son qui produit un effet de blur (flou) et une baisse du son, pendant quelques secondes, assez sympas, lorsque l'on atteint la vitesse de 740. Des environnements variés avec en prime 2 circuits qui se déroulent sous la pluie. L'ensemble de la rédaction s'accorde à dire que mise à part la démo de Metal Gear Solid 2, jamais la pluie n'a été aussi bien retranscrite dans un jeu. Voilà ce qu'il en est des côtés positifs. Mais la mauvaise maniabilité de ces motos, qui, au final, empêche d'utiliser les armes sous peine de finir dans le décor, et son côté répétitif et vide font que l'on s'ennuie très rapidement. Extreme G III ne s'adresse finalement qu'aux amateurs des 2 premiers volets et à ceux qui aiment les montées d'adrénaline pendant 3 secondes mais se moquent du pilotage. Un titre moyen, rien de plus, rien de moins.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	6/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ La sensation de vitesse
⊕ Les armes
⊖ La jouabilité
⊖ Des décors froids

Pour quel public ?
Pour les fans d'Arcade pure, de la série des WipEout ou à la recherche de sensations de vitesse hallucinante.

Dans le même genre
WipEout Fusion (à venir sur PS2)

GENRE : Plate-forme/puzzle **ÉDITEUR** : Ubi Soft **DÉVELOPPEUR** : From Software (Angleterre) **DÉJÀ DISPONIBLE**
SITE INTERNET : www.kurikurimix.com (en anglais)

Olaf Xavier Brun

Kuri Kuri Mix vient de me faire comprendre une des merveilleuses citations de Jean Claude Van Damme. Je le cite : « 1 + 1 = 1 » ! Je sais, c'est difficile à croire, et pourtant, cela se vérifie. Vous ne me croyez pas ? Z'avez qu'à lire la suite !

KURI KURI MIX

UN TRAVAIL DE CONCERT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Difficile
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 9 mondes
PARTICULARITÉ : Utilisation des 2 sticks en même temps

La rubrique des Autres sorties du mois dernier faisait une brève allusion à ce titre, développé par From Software, que nous avons curieusement reçu très tardivement, bien après sa sortie dans le commerce. Comme d'habitude, ce genre de pratique n'augure rien de bon concernant la qualité d'un jeu que l'on nous « cache ». Prenant son courage à deux mains, notre rédac' chef harcela donc l'éditeur jusqu'à ce que celui-ci craque. Une fois le jeu dans notre antre, les réactions ne manquèrent pas. En effet, les quelques courageux qui n'étaient pas encore en train de se dorer la pilule s'arrêtaient systématiquement devant l'écran, intrigués par ce Kuri Kuri Mix. Et les remarques ne se faisaient pas attendre : « C'est mignon, mais c'est quoi le principe ? », « C'est super original mais ça n'a pas l'air très maniable ? »... Avec Kuri Kuri Mix, From Software signe à nouveau un titre qui ne peut laisser indifférent.

« Et mes lapinous, y sont où ? »

Pendant près d'une semaine, Viviane (la doyenne des SR), qui n'a jamais pris une manette dans les mains, me suppliait de jouer à Kuri Kuri Mix en s'exclamant : « Et mes lapinous, y sont où ? ». Comme vous pouvez le constater, pour une SR, son vocabulaire est assez limité mais on ne lui en tiendra pas rigueur (ndsr : monsieur est trop bon !). Son intuition féminine laisse supposer que ce titre des plus originaux a quelque chose de bien particulier et d'inédit. Sans plus tarder, abordons le premier des 2 modes de jeu avec le mode Histoire ou les aventures de Chesnut et Cream. Respectivement lapin et lapine, tous deux sont chargés d'une mission de la plus haute importance. Ils doivent retrouver la Lune qui, à la veille du festival de la Lune, s'est enfuie. C'est sur une île mystérieuse que ces 2 rongeurs aux grandes oreilles devront s'entraider pour parvenir au bout des 9 mondes composés de 5 tableaux. Jusque-là, rien de bien nouveau, me direz-vous, si ce n'est que, dans Kuri Kuri Mix, il faut diriger les 2 personnages en même temps ! Les 2 joysticks de la manette servent à diriger un personnage de chaque côté de l'écran. Mais comme ces 2 lapins doivent impérativement coopérer et s'entraider pour accéder à la fin du niveau, il faut les faire évoluer simultanément. Et croyez-moi, ce n'est pas une mince affaire !

Ce Kinder recèle une surprise permettant d'accéder à la suite du niveau.

À tour de rôle, chaque lapin devra aider son congénère pour débloquer le passage.

Les créateurs : From Software semble se complaire dans les jeux originaux avec des titres comme Evergrace ou Armored Core 2 sur PS2 et est en train de développer un RPG répondant au nom de 1/4...

Une course contre la montre

Bien que les déplacements des personnages soient basiques (avancer, sauter, tirer et pousser), toute la difficulté de Kuri Kuri Mix réside dans l'action de les faire progresser conjointement. Même si tout se déroule sur le même écran, notre vision, a contrario de celle d'un caméléon, ne nous permet pas de regarder dans des directions opposées. Il faut donc s'occuper très rapidement de chaque protagoniste et avoir en permanence un œil sur le temps imparti, d'autant plus que les personnages ne doivent rester que quelques secondes immobiles, sous peine de voir un ennemi se poser sur leur tête. Dans ce cas, la sanction est immédiate : le décompte du chronomètre s'égrène de façon spectaculaire et le game over s'approche à grands pas. De la même façon, si un lapin touche certains éléments du décor, tels que des cactus, sables mouvants ou encore la pléthore d'ennemis (scorpions, serpents, chiens, cloches, flammes...), des poignées de secondes seront perdues et empêcheront les 2 acolytes d'atteindre leur objectif. Pour récupérer du temps, des montres sont disséminées un peu partout dans chaque niveau restituant entre 30 et 60 secondes selon leur couleur. Ce n'est qu'après avoir franchi les 4 premiers niveaux d'un monde qu'un boss devra être affronté pour ainsi accéder à de nouveaux tableaux (tropical, musical, nautique, désertique...). Mais la difficulté ne s'arrête pas en si bon chemin. Pour corser le tout, c'est une centaine de petites énigmes qu'il faudra résoudre, avec l'aide de coqs prodiguant quelques conseils. Chaque lapin sera à même de tirer sur des cordes, de pousser des leviers, de faire apparaître des plates-formes ou des ponts pour que son congénère puisse franchir les nombreux obstacles. Tout se passe dans la bonne humeur, dans des environnements variés et très colorés, mais cet univers enfantin où de véritables prouesses visio-motrices devront être réalisées n'est destiné qu'aux joueurs dotés de nerfs d'acier et prêts à recommencer maintes fois un même niveau.

De petites astuces sont nécessaires au franchissement de certains passages.

Cet oiseau perché délivre des indices pour la résolution des énigmes.

Avec un peu de chance, cette mini-loterie fera apparaître les bonnes plates-formes au bon endroit.

L'union fait la force

Le second mode de jeu est le mode Multijoueur qui permet à 2, 3 ou 4 joueurs de diriger un seul lapin et de se défier en mode Coopération ou Affrontement. Au total, 10 personnages pourront être utilisés (dont 8 à débloquer dans le mode Histoire) pour tenter de récolter un maximum d'étoiles ou de lunes que l'on rencontre en chemin et de récupérer les nombreux objets et bonus afin de prendre le dessus sur les adversaires. Coffres à trésor, trappes de saut, mines, réducteurs de taille, marteaux, aspirateurs, inverseurs de direction... tous les moyens et tous les items sont bons à ramasser pour un maximum de fourberie. Quel que soit le mode choisi, Kuri Kuri Mix est un savant mélange d'idées et de gameplay inédit. Un bon petit jeu à découvrir. On ne se plaindra pas de voir des idées nouvelles dans le monde du jeu vidéo.

Crises de nerfs pour les uns, défis à relever pour les autres

La ligne de démarcation

Lorsque l'on se place en mode Histoire, l'écran est splitté en deux verticalement par une ligne centrale. Cette ligne change de couleur (du jaune au rouge) en fonction de la position des personnages. Mais il peut arriver que cette ligne disparaisse et permette ainsi aux lapins de se rendre de l'autre côté de l'écran pour y accomplir certaines actions. En revanche, si la ligne redevient rouge après le passage d'un personnage sur la moitié d'écran de l'autre, il sera automatiquement renvoyé de son côté.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ L'originalité
⊕ Les énigmes
⊖ La visualisation de l'écran
⊖ La maniabilité

Pour quel public ?
Pour les amateurs de casse-tête et de plates-formes dotés d'une patience à toute épreuve. Les autres lâcheront l'affaire rapidement.

Dans le même genre
Absolument rien d'autre

Julien Huber

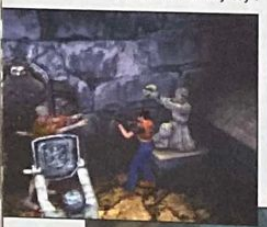
GENRE : Survival Horror — ÉDITEUR : Electronic Arts — DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon) — DISPONIBLE en septembre 2001 — SITE INTERNET : http://france.ea.com (en français)

RESIDENT EVIL CODE : VERONICA X

ENFIN DU ZOMBI SUR PS2 !!!

Prévu originellement pour être un Resident Evil exclusif à la console Dreamcast de Sega, cet épisode « à part », débarque finalement sur PlaySation 2, dans une version améliorée en plus ! Elle n'est pas belle la vie ? Allez, voilà de quoi vous réjouir… bande de veinards !

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -
LANGUE : anglais sous-titré en français
CHIFFRE-CLÉ : 10 heures environ pour voir la fin
PARTICULARITÉ : propose la démo de Devil May Cry !



Depuis le temps que les fans attendaient de pouvoir charcler à nouveau du zombi sur leur PlayStation 2, voilà finalement de quoi les contenter ! Attention toutefois, pas de méprise, Code : Veronica X n'est pas le quatrième épisode de la saga, mais bien une aventure à part. En fait, pour vous y retrouver parmi vos souvenirs, sachez que les événements décrits ici se situent entre Resident Evil 2 et Resident Evil 3. Ce scénario alternatif donne une nouvelle fois la vedette à Claire Redfield (Resident Evil 2), pauvre civile toujours à la recherche de son frère Chris (membre des S.T.A.R.S. et personnage principal de Resident Evil 1). Le jeu débute d'ailleurs avec une cinématique typée John Woo, durant laquelle Claire se fait chasser par des agents d'Umbrella, en pleine investigation dans leurs locaux secrets à Paris. La pauvre Claire est finalement repérée, arrêtéée et emmenée on ne sait où, à bord d'un hélicoptère… Un coup de crosse sur la tête et quelques heures plus tard, notre héroïne se réveille dans une sombre et miteuse cellule souterraine. À la surface, il semble y avoir du désordre, des explosions et de l'agitation. Un gardien, blessé et complètement démotivé, finit par la libérer, pour lui laisser une chance de survivre…

Survivre à l'horreur

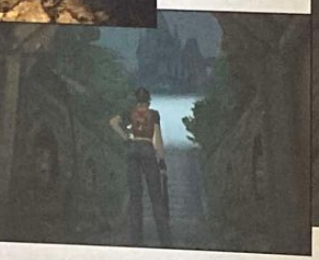
Ainsi débute ce nouvel épisode. Claire devra découvrir tout d'abord où elle se trouve, comprendre ce qu'il s'y passe et s'évader éventuellement avec son frère Chris, s'il est dans le coin. Elle trouvera, sur son chemin, des centaines de zombis et autres monstruosités, créés par le virus malin d'Umbrella. Elle rencontrera aussi quelques personnages secondaires comme Steve, un jeune prisonnier non contaminé par le virus, ou encore le terrifiant Wesker (Resident Evil 1), de retour du pays des morts !!! Si, c'est vrai ! Mais je ne vous en dirai pas plus à ce sujet ; toutes vos questions trouveront une réponse au cours de la partie… Sachez également que vous dirigerez un autre personnage dans toute la deuxième moitié du jeu, ou encore que vous retrouverez des endroits vraiment familiers avant d'en voir le bout… Mais encore une fois, je vous laisse le plaisir de la découverte ! Voilà, pour faire court, comprenez bien que cet opus est bourré de surprises et permet d'approfondir l'histoire d'Umbrella et de la saga. En fait, côté scénario, Code : Veronica X a vraiment été pensé et réalisé pour les fans de Resident Evil ! Cet épisode est un régal ! Toutefois, mettons un peu nos idées en ordre et commençons par le commencement…

Le nouveau visage de la peur…

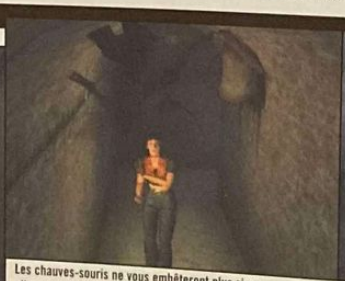
La première innovation de Code : Veronica X, est d'ordre technique. Autrefois, les différents personnages modélisés évoluaient dans des décors pré-calculés, tandis qu'ici, on passe à une réalisation entièrement en 3D ! Concrètement, cela apporte un plus à la mise en scène, avec des caméras mobiles et une nouvelle diversité des plans durant les scènes intermédiaires du jeu. L'aventure est également entrecoupée de quelques cinématiques classiques, mais ces dernières sont malheureusement d'assez mauvaise facture… En effet, le moteur est tellement bien fichu qu'on aurait préféré ne voir que des cut-scenes en temps réel ! La modélisation des personnages est tout d'abord beaucoup plus fine qu'avant et ces derniers affichent, désormais, des expressions faciales ! Le visage de Claire peut exprimer la peur ou l'étonnement, etc. Les décors, de leur côté, sont magnifiques, avec une gestion des éclairages et des textures précise et variée, qui servent durant toute l'aventure, une ambiance glauque à souhait ! D'ailleurs, de tous les épisodes de la série, Code : Veronica X est sûrement le plus lugubre. On passe prudemment à côté d'un cadavre décharné adossé à un mur, une énorme trace d'explosion de sang séché derrière lui, on aperçoit de temps en temps des cafards, des mouches… Tout cela dans une ambiance visuelle brumeuse, aux couleurs fades et sales. L'atmosphère est vraiment plus réaliste et « palpable » qu'avant, on se sent plus immergé et proche de ces endroits et de ces événements répugnants. C'est dans cette puissance visuelle que réside la force du jeu, car (conversion Dreamcast oblige) la réalisation graphique est globalement en-dessous de ce que l'on pourrait attendre aujourd'hui de la PlayStation 2. On peut aussi regretter les animations un peu rigides des personnages, les ombres sommaires ou encore les bruitages peu convaincants, mais tous ces petits défauts techniques ne représentent vraiment rien au final, par rapport à l'esthétique globale du jeu et à la force d'immersion qui en résulte.

Du Resident Evil 100 % pure souche !

En voilà assez pour la technique et le design, passons maintenant aux choses sérieuses : le gameplay ! Tout d'abord, au risque d'en décevoir certains, toutes les innovations de jouabilité de Resident Evil 3 ne sont pas proposées ici. À ce niveau, Code : Veronica X donne plutôt dans le retour aux sources. Les chipoteurs critiqueront, par exemple, le fait de devoir appuyer sur le bouton d'action pour monter un escalier… Mouais, je veux bien que ce soit moins pratique, en effet, mais de là à trouver ça catastrophique ! En revanche, pour les innovations de gameplay en général (comme le sélecteur d'actions de Resident Evil 3), on peut effectivement dire que les développeurs ont un peu manqué d'ambition… Cela étant, en termes de scénario, d'événements, etc., là, je le crie haut et fort : cet épisode est sûrement le plus réussi de la saga (on met de côté le 1, pas touche) ! On sent, par exemple, beaucoup moins la linéarité du jeu. Les allers-retours d'une zone à l'autre sont toujours monnaie courante, mais cette monotonie est brisée par différents événements, de nouvelles scènes intermédiaires, etc. D'ailleurs, il est très appréciable de noter le côté un peu plus mature de cet opus par rapport au reste de la saga. Certaines scènes sont carrément cultes ! Je ne vous raconterai rien, bien entendu, mais toute l'histoire qui tourne autour des Ashford (les vilains de cet épisode !) est juste excellente… Et puis il y a également le retour de l'énigmatique et non moins charismatique Wesker ! Idem pour les différents lieux du jeu, qui rappellent beaucoup l'esprit du premier épisode… Loin des complexes techno, vous évoluerez ici dans un château, un manoir, etc. Retrouver ce genre d'environnements, dans une esthétique si réussie, est un pur bonheur. Notez enfin, que la durée de vie est plus longue qu'à l'accoutumée et que le côté survie, fuite et économie de balles est à nouveau plus équilibré, ce qui rapproche une fois de plus cet épisode des origines de la saga… Voilà, les fans vont être simplement comblés !



Les chauves-souris ne vous embêteront plus si vous allumez votre briquet.

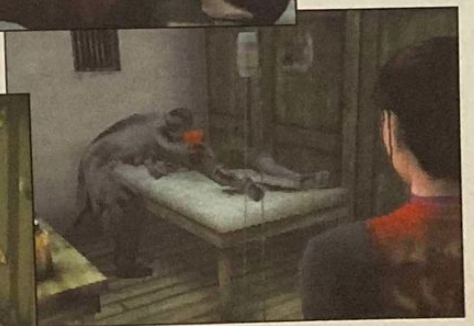


Une scène tragique, qui vous brisera le cœur… L'un de nos rédacteurs en a même eu les larmes aux yeux !

Les créateurs : Je ne vous ferai pas l'affront de vous présenter Shinji Mikami… Mais rappelez-vous tout de même que le prochain jeu de son équipe s'intitule Devil May Cry et qu'il risque de faire parler de lui très bientôt… Autrement, un vrai Resident Evil 4 est également prévu, mais il faudra attendre encore un peu !

En attendant le véritable 4e épisode, voilà déjà du très grand Resident Evil !

Cet épisode introduit un nouveau type de monstre… très collant ! Vous en ferez forcément les frais au bout de quelques heures de jeu.



Retrouver ce genre de décor dans une ambiance graphique si réussie est un vrai bonheur.

Passez en mode Bataille !

Après avoir fini le jeu, vous déverrouillerez un mode de jeu supplémentaire, qui vous rappellera sûrement Resident Evil 2 par son côté… destruction massive ! Le but du Battle Mode est simple : progresser de salle en salle sans aucun autre objectif que de dégommer tous les zombis qui s'y trouvent ! Pas de réflexion, pas de détours ni d'allers-retours, juste de l'explosion de tronche de zombi en pagaille ! Petite originalité tout de même (et là ça vous rappellera le médiocre Gun Survivor), on vous propose de participer à ce marathon sanglant en vue subjective ! Un mode bien sympathique en somme, mais défoulant, surtout défoulant !

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card PS2
Dual Shock 2

DESIGN 8/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 7/10
INTÉRÊT 9/10

⊕ L'ambiance glauquissime
⊕ Le scénario
⊕ L'aventure, la réalisation, la mise en scène
⊖ Peu de vraies innovations

Pour quel public ?
Avant tout pour les vrais fans de Resident Evil, qui joueront, avec ce jeu, au meilleur épisode de la saga (après le premier tout du moins), mais aussi pour tous ceux qui voudraient flipper un peu devant leur PS2 !

Dans le même genre
Les trois premiers épisodes (PSone) ou Extermination.

Les autres sorties

Ouille, ouille, ouille... sacré fournée de petites productions sans grand intérêt pour ces autres sorties ! On nage entre originalité mal exploitée et médiocrité affligeante ! Pas glop... Ah oui un détail : si vous tombez en boutique sur UEFA Challenge ou Tokyo Xtreme Racer, fuyez ces daubes... Nous n'avons pas eu le plaisir de les tester, mais on sait ce qu'elles valent !

Freak Out

GENRE : « Pinçage » en arènes
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Treasure (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

En voilà un titre étrange. Alors que trop de jeux ne se risquent pas à verser dans des concepts novateurs de peur d'effrayer les joueurs longtemps bercés par des genres pré-établis, Freak Out vient apporter son petit lot de fraîcheur. Vous incarnez une petite fillette dotée d'une écharpe ensorcelée, qui doit délivrer ses sœurs d'un maléfice ancestral. Pour cela, vous affronterez des boss dans des arènes pour gagner des points et ouvrir d'autres stages. L'originalité de Freak Out réside dans la façon dont vous devez procéder pour éradiquer vos ennemis. Tels des ballons de baudruche, vos adversaires peuvent se faire pincer et déformer par votre fameuse écharpe en forme de main. À un certain degré de maltraitance, ils explosent, bien évidemment. Emprunt d'une ambiance surréaliste et poétique, le soft propose des graphismes au design enfantin. Mais ne vous y méprenez pas, les prouesses techniques sont toutefois au rendez-vous. Effets de lumière, rendu crayonné, morphing... C'est un festival esthétique qui vous séduira pour peu que vous soyez sensible au style. Sinon, il est regrettable que le titre soit trop répétitif et ne propose que des successions d'affrontements. Pour cette fois, l'audace ne paiera pas beaucoup.

Les créatures, aussi mignonnes soient-elles, meurent comme le commun des mortels !

Prix : 399 F
Accessoires :
- Manette analogique

DESIGN 6/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 7/10
Intérêt 5/10

Pour quel public ? Pour les amateurs d'étrangeté ludique nipponne et les adorateurs des œuvres de Salvador Dali.

À préférer : Rien ne ressemble à Freak Out.

Ephemeral Fantasia

GENRE : RPG
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Konami nous a toujours habitués à des titres d'exception. Alors forcément, lorsque l'on découvre Ephemeral Fantasia, on est énormément déçu. Pourquoi sortir un RPG de si piètre qualité ? L'histoire s'annonçait plutôt intéressante, puisqu'il est question d'un jeune musicien prénommé Mouse, convié à un mariage sur une île. Sauf que notre bonhomme va s'enticher de la future mariée, déclenchant ainsi les foudres de la sorcière du coin. Celle-ci lance un sort sur l'île, condamnée dorénavant à revivre éternellement les 5 jours précédant la cérémonie du mariage. Mouse va devoir se dépatouiller de ce pétrin, grâce à l'aide de sa guitare magique Pattimo, dotée de la parole. Son épopée sera malheureusement ponctuée d'une insupportable multitude de temps de chargement. Dès que vous décidez d'engager la conversation avec un autochtone, un énorme loading apparaît sur l'écran. Les combats sont plutôt réussis (ouf !) avec un système d'affrontements en 3D temps réel : on est chez Konami tout de même ! Les déplacements sont alors fluides et les attaques possèdent un grand nombre d'animations. À part ça, les graphismes ne sont pas transcendants ; on peut admirer de jolies couleurs et des bugs de collisions entre personnages ou avec des objets. La musique est réduite au strict minimum avec de drôles d'airs métalliques et des mélodies baroques lorsque Mouse saisit sa guitare. Notre héros passe la plupart de son temps à se balader dans l'île pour discuter et collecter des objets. Les passages les plus intéressants restent les combats, malheureusement peu nombreux. Il faut croire que certains éditeurs ont adopté la stratégie des réalisateurs de cinéma : choisir la période estivale pour sortir leurs plus mauvais produits. Vous ne pourrez pas dire que vous n'avez pas été prévenu !

Mouse est un jeune homme qui pense souvent aux filles et qui utilise sa guitare parlante pour combattre.

Les temps de chargement sont longs et trop nombreux pour apprécier pleinement l'aventure.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 5/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 5/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Les adeptes de RPG moyens qui ont du temps à perdre et qui apprécient les histoires dont le héros est un obsédé sexuel qui parle à sa guitare.

À préférer : Chrono Cross sur PSone

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER
JEUX • CONSOLES • PC • DVD

PARIS et RÉGION PARISIENNE
IS / GOBELINS 01 47 07 33 00
, av. des Gobelins - 75013
GENTEUIL 01 30 7617 27
, Bld Héloïse - 95100
NIERES 01 47 91 49 47
, av. de la Marne - 92600
UNOY 01 69 39 55 82
, rue Pasteur - 91800
ALLOIS 01 47 37 02 55
, rue du Président Wilson - 92300
GENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
TEAUX 01 47 72 23 23
, bd Richard Wallace - 92800
GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
/44, rue de Paris - 78100
INT-MAUR 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 - Face gare RER Champigny
TORCY 01 60 06 45 40
C.Cial Continent Val Maubée - 77200
PROVINCE
AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
NOUVEAU : ALES
15, rue Jean Castagno - 30100
ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
AURILLAC 04 71 64 60 15
"Teddy Toys" - avenue de conthe - 15000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700
BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS 02 54 20 37 36
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST 02 98 80 62 14
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
BRIVE CHARENSSAC 04 71 04 14 20
"Teddy Toys" - 141, av.Charles Dupuy - 43700
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
DREUX 02 37 42 69 79
C.Cial Plein sud - Dreux Vernouillet 28500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GUERET 05 55 61 93 57
"Teddy Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
Passage des Tanneurs - 80 rue de paris 59000
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS 03 86 61 44 37
C.Cial Carrefour - 58000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000 (près des Halles Chatelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
NOUVEAU : PONTIVY
Place du Martray - 56300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360
ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
ST-MALO 02 99 19 83 16
C.Cial Carrefour La Madeleine - 35120
ST-FLOUR 04 71 60 92 08
"Teddy Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100
SENS 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VANNES 02 97 01 01 55
7, rue Guenahel - 56000
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* ATTENTION, OPÉRATION VALABLE DANS LES MAGASINS PARTICIPANT À L'OPÉRATION (TEL À VOTRE MAGASIN).

NOUVEAU 10 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Brunoy, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, St Malo, St Maure, Auch, Laval, Niort, Vannes.

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 17 ans d'expérience et de savoir faire • une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'information contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 75 97 Fax : 01 48 91 29 12 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.

En bref

Piposaru 2001

Genre : Simulation de pressing
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony C.E. (Japon)

Les singes détestent se dévêtir. Il va donc falloir leur courir après avec un aspirateur, pour leur piquer leurs caleçons et les nettoyer. Outre le scénario débile, Piposaru, suite de Ape Escape, ne propose malheureusement pas de grande nouveauté. Un petit jeu d'action sympa et idiot. Rien de plus.

Minna No Golf 3

Genre : Simulation de golf
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony C.E. (Japon)

Le fantastique Everybody's Golf vient de sortir au Japon ! Une série ultra-populaire dans l'archipel. Graphismes somptueux, effets de caméra qui plongent le joueur dans l'action, options nombreuses mais très simples d'accès... Une réussite pour tous les amateurs de golf et de jeux conviviaux.

Ka

Genre : Simulation de moustique
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony C.E. (Japon)

Difficile de s'imaginer ce qui peut se passer dans la tête d'un game designer japonais à l'arrivée de l'été. Vous incarnez ici, un moustique qui va devoir faire tourner en bourrique toute une famille. Avant de piquer, il faudra user de ruses. Répétitif mais farouchement débile, Ka sort très clairement des sentiers battus.

CART Fury

GENRE : Courses de voitures
ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Gratuitous Games (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Avec CART Fury (Championship Auto Racing Teams), Midway vient de frapper un grand coup dans le monde de la course automobile ! Très prisé aux États-Unis (ce championnat équivaut à celui de la Formule 1), le CART est une discipline dans laquelle se mélangent vitesse et spectacle. C'est ce qu'ont sûrement voulu créer ces développeurs américains, mais le résultat final est affligeant. Que l'on participe au mode Arcade, Carrière ou Simulation, la sentence est la même pour tout le monde. Plus Arcade que ça, tu meurs. Les caisses mal modélisées qui flottent sur les 17 circuits (Allemagne, Floride, Canada, Chicago...) sont incontrôlables dès lors que l'on relâche l'accélérateur ou que l'on plante un coup de patin. Que l'on conduise avec des pilotes de renom comme Blundell, Andretti, Fittipaldi ou encore Montoya, toutes ces voitures volent en éclats à la moindre touchette et font des tonneaux à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol. Sans parler des boosts que l'on récupère à chaque tour de circuit et qui enflamment les roues. Vous l'aurez compris, ce jeu ne s'adresse qu'aux amateurs d'Arcade sans intérêt, fans de mauvaise réalisation et prêts à jeter 399 francs. Un titre à oublier avant même d'avoir tourné la page.

Lors de chaque course, c'est un vrai carnage qui attend les concurrents.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 4/10
TECHNIQUE 3/10
BANDE-SON 4/10

Intérêt 2/10

Pour quel public ? À moins d'avoir la double nationalité franco-américaine, ce jeu ne conviendra même pas aux plus tolérants des joueurs. À vite oublier !

À préférer : F1 Racing Championship (PS2)

City Crisis

GENRE : Action
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Syscom Entertainment (Angleterre)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

City Crisis est un jeu d'action qui met le joueur aux commandes de différents hélicoptères sur les 3 modes proposés : le Sauvetage, la Poursuite et le Contre-la-Montre. Le mode Sauvetage a pour but de venir en aide à la population d'une ville en proie aux flammes et d'éteindre les incendies qui se déclarent les uns après les autres. Pour se faire, 3 hélicoptères sur les 5 au total (2 sont à débloquer) pourront être utilisés dès le début de la partie et chacun possède ses caractéristiques propres. Il faut donc faire des choix entre la vitesse, la rotation, la résistance du fuselage et la capacité de transport selon la situation. Dispersées aux 4 coins de la ville, regroupées sur les toits ou en plein milieu des flammes, le but est d'hélitreuiller le maximum de personnes avant qu'elles ne périssent carbonisées, puis d'éteindre les incendies à l'aide de missiles extincteurs ou avec de l'eau. Mais la mauvaise réalisation du jeu ne permet pas d'apprécier correctement l'altitude, rendant ces opérations très approximatives. Après plusieurs sauvetages, un grade est attribué, et selon le classement, les missions suivantes seront accessibles. Le deuxième mode place le joueur dans la peau d'un bon citoyen aidant la police à arrêter de dangereux criminels. Avec un puissant projecteur, il faut poursuivre un bus en fuite et faire en sorte que les flics lui barrent la route. Ce mode Poursuite s'avère rapidement répétitif et vite ennuyeux. Enfin, le Contre-la-Montre mettra vos talents de pilote à rude épreuve en vous faisant passer par de nombreux anneaux de couleurs. La maniabilité des appareils étant loin d'être parfaite, on perd vite patience pour ce City Crisis qui a eu au moins le mérite de nous faire rire avec ses invraisemblances (personnes qui se promènent tranquillement à côté d'un gars qui s'agite comme un beau diable alors qu'il se trouve à 10 kilomètres des flammes, la démesure des décors lorsque l'on s'approche du sol...). Bref, City Crisis partait d'une bonne intention, mais ne vaut pas la peine que l'on s'y attarde davantage.

Lorsque le personnage est affiché en rouge, c'est la dernière limite pour le secourir avant une mort certaine.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock

DESIGN 5/10
TECHNIQUE 4/10
BANDE-SON 4/10

Intérêt 4/10

Pour quel public ? Fans de simulateurs de vol, n'attendez rien de City Crisis. Ce titre ne s'adresse qu'aux amateurs d'action guère passionnante.

À préférer : Sky Odyssey (PS2)

Spécial PSone

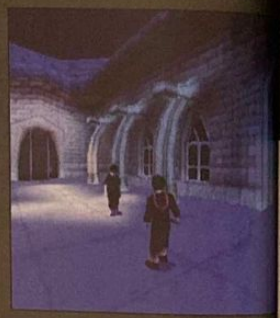
Désormais, retrouvez chaque mois toute l'actualité PSone dans Play2Mag. Parce que c'est bien beau, mais la PS2 lit aussi les disques PSone, au cas où vous l'auriez oublié. Bref, on commencera en beauté ce mois-ci avec Harry Potter. Si vous souhaitez découvrir toute l'actu des 32 bits, c'est ici que ça se passe.

PSONE

Console : PSone (compatible PS2)
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Argonaut (G.-B.)
Disponible en novembre 2001

Harry Potter
superstar sur PSone

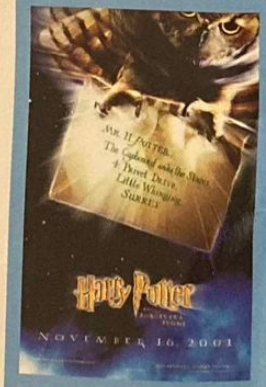
Vedette mondiale de la littérature enfantine (et plus si affinités), Harry Potter se métamorphose en héros de jeux vidéo, grâce aux bons soins d'Electronic Arts (FIFA, SSX, etc.) et d'Argonaut (Croc).



Superstar internationale, Harry Potter est devenu en quelques années l'égal des plus grands personnages de fiction de la littérature. Sherlock Holmes et Jean Valjean seraient surpris de se retrouver confrontés à ce petit garçon, âgé de 10 ans aux débuts de ses aventures. Une performance à laquelle l'écrivain Johanne K. Rowling ne s'attendait pas, ni même les multiples éditeurs lui ayant refusé son premier roman... Depuis 1997, plus de 66 millions de romans *Harry Potter* ont trouvé acquéreurs dans le monde, soit le double d'une saga comme celle des Final Fantasy. Rien qu'en France, on comptait 1,6 million de volumes vendus sur la fin 2000, juste avant la sortie du quatrième épisode *Harry Potter et la Coupe de Feu*. Autant dire que tout le monde connaît le gars Harry. Un drôle de personnage qui vient se glisser parmi la foule grandissante des vedettes, qu'elles soient originaires du monde du sport, de la musique ou des jeux vidéo comme notre copain à tous (pour ceux qui ne sont pas morts d'overdose Pokémon), Pikachu. L'économie suivant certaines règles immuables, Harry ne pouvait décemment rester un personnage de roman sans s'opposer de façon violente aux préceptes de la rentabilité la plus élémentaire. Conclusion, alors que le film arrivera le 5 décembre 2001 en France (voir encadré), quatre jeux vidéo exploiteront et développeront l'univers du petit magicien opposé au ténébreux Voldemort dont un titre PSone.

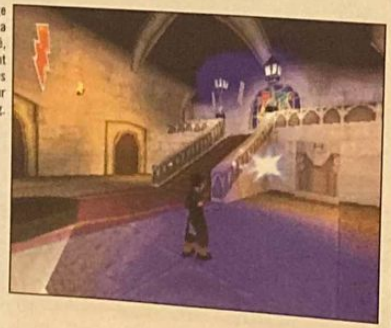
Le premier volume en jeu

Quatre jeux différents sur quatre machines différentes. Que proposera la version PSone ? Celle-ci se concentrera sur le premier volume des romans *Harry Potter, À l'école des sorciers*. On retrouvera ainsi tous les principaux protagonistes de l'histoire : le professeur Dumbledore, Hagrid le demi-géant, Ron et Hermione les deux inséparables amis de Harry, Neville ou encore le détestable Drago Malefoy. Le cadre de cette aventure en 3D est le collège de Poudlard dans lequel Harry fera l'acquisition de ses premiers talents de magiciens. Après une vie entière passée au sein de la société des moldus (les mortels sans talents magiques), Harry s'initiera aux arcanes de la magie et découvrira sa véritable histoire, celle qui l'oppose au sorcier Voldemort. Les détails sur le jeu sont encore rares. Toutefois, on sait que Harry ira en wagonnet à la banque Gringotts et qu'il usera de ses talents au Quidditch pour voler sur un balai magique. Des phases d'action mêlées à d'autres de plate-forme plus classiques lors desquelles le joueur devra faire la démonstration de son adresse ; a priori, classique, le jeu devrait toutefois parfaitement suivre le roman tout en en développant certains aspects. Pour cela, l'écrivain a collaboré avec la Warner qui a elle-même fourni certains éléments aux concepteurs des jeux, afin que ceux-ci respectent les desiderata de J. K. Rowling. Le développement de cette version a été confié à la structure britannique d'Argonaut à laquelle on doit des jeux comme Croc 2, Alien Ressurection ou Aladdin Nasira's Revenge (un jeu truffé de bugs au demeurant). Espérons que les développeurs sauront s'appliquer pour proposer un soft attendu de tous les possesseurs de PSone et de PS2 réunis. À ce propos, aucune version PlayStation 2 n'est prévue à ce jour. Pour les fans, les plus jeunes en tout cas (le jeu leur étant spécifiquement destiné), l'attente risque d'être longue jusqu'au mois de novembre.



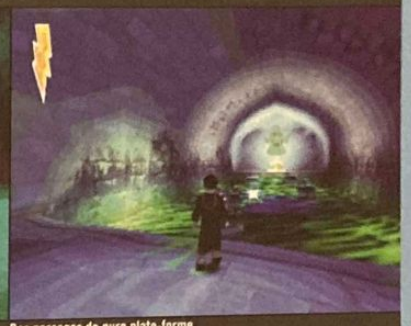
L'inspecteur Harry le sorcier

Jusqu'ici, de nombreux cinéphiles associaient le prénom de Harry au charismatique et très subtil inspecteur incarné par Clint Eastwood. Rien à voir cependant avec Harry Potter. À partir du 5 décembre de cette année, Harry prendra les traits de Daniel Radcliffe, jeune acteur aperçu lors de rares prestations télé. Pour cette adaptation cinéma, Chris Colombus (*Maman j'ai raté l'avion, Mrs Doubtfire, Ma meilleure ennemie...*) sera derrière la caméra. Doit-on être inquiet ?

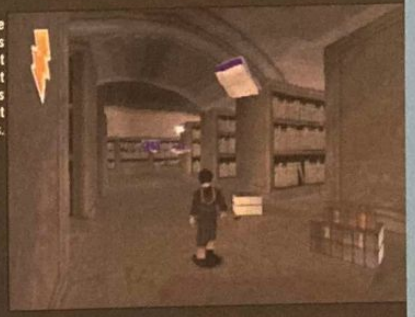


Le collège de Poudlard a été modélisé, en suivant les directives de l'auteur J.K. Rowling.

Hagrid et sa cabane. On rencontrera aussi d'autres personnages du roman, une vingtaine au total.



Des passages de pure plate-forme.



La fameuse bibliothèque dans laquelle Harry et Hermione passent de nombreuses heures durant leurs études.

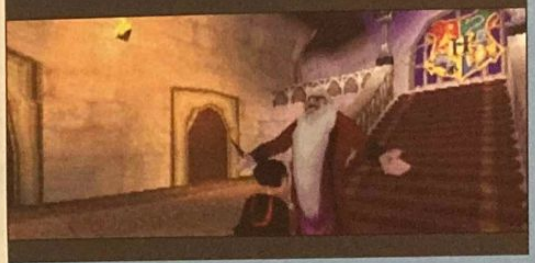


Photo : Patrick LEGER/Gallimard

4 de 7

Vous souhaitez briller en soirée et parler de Harry Potter, sujet qui sera à la mode entre novembre et décembre, sans rien connaître des quatre romans existants ? Voici donc quelques infos à retenir et à répéter avec assurance, pour épater la galerie à moindres frais.

- L'auteur est une femme britannique du nom de Joanne Kathleen Rowling. Elle vit en Écosse.
- Les titres des quatre premiers volumes : *À l'école des sorciers, Et la Chambre des Sorciers, Et le prisonnier d'Azkaban, Et la Coupe de feu.*
- La série comptera au total 7 volumes.
- 70 000 candidats se sont présentés à l'audition pour le rôle d'Harry Potter au grand écran.
- Depuis 1999, les ventes de *Harry Potter* dépassent celles de Mary Higgins Clark, Stephen King ou Thomas Harris (on comprend mieux après avoir lu le navrant Hannibal).

Actu PSone

Un nouveau volet de **Worms**, baptisé Worms World Party sera disponible dès le mois d'octobre prochain. Un jeu multijoueur toujours aussi amusant pour esprits pervers.

L'adaptation du célèbre dessin animé ***Scooby-Doo*** est en route chez THQ (Red Faction) et devrait arriver le 16 novembre prochain. Rien d'extraordinaire à l'horizon.

Chez Konami, l'événement de la rentrée s'appellera Castlevania X68, un jeu d'action pure et dure au **pays des vampires**. Un titre prévu pour septembre ou octobre.

Sony fait dans le **jeu éducatif** en adaptant la très célèbre gamme PC Adibou sur PSone. Pour la rentrée, Adibou permettra aux 4-7 ans de s'initier aux jeux vidéo en douceur. C'est mieux qu'avec un Resident Evil.

Activision reste fidèle à la PSone et a annoncé l'adaptation de **Tony Hawk 3** et Shaun Palmer's Pro Snowboarder. Les jeux seront donc dispo sur PS2 et PSone dans des versions techniquement différentes. Une différence de forme.

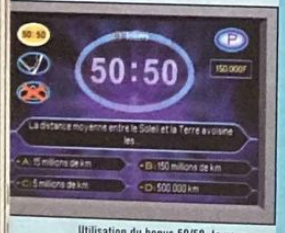
par Dave Martinyuk

ÉDITEUR : Eidos Interactive DÉVELOPPEUR : Hothouse Creations (G.-B.)

QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS ?

Mélangeant subtilement la culture et l'abêtissement des foules, « Qui veut gagner des millions ? » est devenu, en l'espace d'un an, une des émissions phares de TF1. Que vaut son adaptation sur PSone ? La réponse tout de suite…

Les questions de départ se révèlent d'une facilité déconcertante…



Utilisation du bonus 50/50. Je vous parie qu'ils vont retirer les deux réponses du bas…

Design	1/10
Technique	2/10
Bande-son	5/10
INTÉRÊT	**4/10**

Sur PlayStation 2

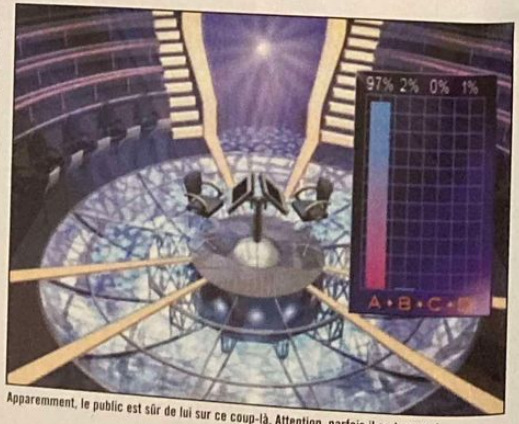
Aucun changement sur PS2. Le jeu reste aussi laid. Le seul intérêt ? Il n'existe, heureusement, pas de version sur la dernière-née de chez Sony. Si vous désirez acquérir *Qui veut gagner…* », sachez que ce sera uniquement en version PSone.

Prix : de 249 à 269 F

Reconnaissons-le, la télévision est devenue un territoire d'expériences fascinantes, ces derniers temps, avec des jeux de « réflexion » étonnants, (*Qui veut gagner des millions ?*, *Le Maillon faible*) ou bien encore des « aventures humaines » qui laissent sans voix (*Loft Story*, *Les Aventuriers de Koh-Lanta*). Je pense, personnellement, que ce sont des signes avant-coureurs du déclin de notre société. Mais bon, chacun en pense ce qu'il veut. En tout cas, j'ai entre les mains, l'adaptation en jeu d'une émission à succès et j'ai hâte de voir ce qu'elle vaut. Ma PSone, affamée, avale la galette avec gloutonnerie. J'espère qu'elle ne va pas le regretter et avoir un rejet, si le produit, comme je le pressens fortement, est avarié… Mais je ne suis pas un homme pétri d'idées préconçues, malgré les apparences. Laissons-nous porter par la voix de Jean-Pierre et essayons d'atteindre, grâce à notre seule puissance neuronale, ces fameux 4 millions…

« Mmmh, vous semblez hésiter… C'est votre dernier mot ? »

Qui dit *Qui veut gagner des millions ?* dit licence. Qui dit licence, dit beaucoup d'argent à dépenser (pour l'acheter, la licence). Et qui dit voix de Jean-Pierre Foucault dans le jeu, dit également beaucoup d'argent à dépenser (il ne fait pas ça gratuitement). Au final, on comprend mieux pourquoi la réalisation sur laquelle il n'y a manifestement eu aucun effort de fait, en a pris un coup. Le jeu est, en effet, minimaliste, avec un seul décor (pixellisé) vu sous quelques angles différents de caméra. La seule véritable animation, dans tout cela, c'est un zoom vers le pupitre du présentateur (invisible), avant que ne s'affichent les quatre réponses à la question tant redoutée. Avouons tout de même une chose : Qui veut gagner des millions, sur PSone, colle cependant pas mal à la réalité. Si on n'entend pas Jean-Pierre poser les questions (il y en a plus de 1 000, remarquez), sa voix suave commente malgré tout chacune de vos réponses. On ressent une espèce de jubilation assez curieuse lorsqu'on l'entend nous féliciter, surtout lorsqu'on joue à quatre en même temps (un seul paddle est nécessaire). Dès qu'un joueur se plante et sort de la partie, on peut être sûr que les moqueries adverses pleuvent. L'ambiance, quoique l'on puisse penser du jeu, est donc là, au moins en partie. Évidemment, plus les gains (virtuels : la PSone ne s'ouvre pas pour vous donner des liasses de billets) deviennent importants, plus les questions deviennent difficiles. Atteindre le premier palier est à la portée du tout-venant, certes, mais les 4 millions ne se laissent pas facilement conquérir, croyez-moi. Les bonus disponibles dans l'émission télé (coup de fil à un ami, vote du public, 50/50) sont, bien entendu, également présents. Le coup de fil à un ami se révèle particulièrement amusant puisqu'on entend une voix (d'homme ou de femme) répondre, hésiter, donner une réponse avec plus ou moins de fermeté… C'est assez divertissant, je dois le reconnaître. Au final, on a donc affaire à un jeu nullissime au niveau de la réalisation, qui s'appuie entièrement sur une licence que l'on peut détester sans aucune honte, mais qui procure un divertissement certain en multijoueur. Reste qu'on fait assez vite le tour de cette production, lorsqu'on y joue souvent (les questions reviennent) et qu'en ce qui concerne le jeu solo, ce titre n'a tout simplement aucun intérêt. Si vous regardez l'émission télé en famille, à vous de voir si vous voulez vous laisser tenter. Sinon…



Apparemment, le public est sûr de lui sur ce coup-là. Attention, parfois il se trompe !

Le Maillon faible

Après *Qui veut gagner des millions ?*, il fallait bien s'attendre à voir débarquer d'autres jeux du genre. Ainsi, le prochain sur la liste est *Le Maillon faible*, visible également sur TF1, et qui proposera certainement le même type de réalisation et de jouabilité que le titre testé sur cette page. Pour information, sur le site de TF1, vous pouvez jouer « pour de vrai » au Maillon faible et tenter de gagner 5 000 francs par semaine. Bon, j'ai regardé vite fait et je vous conseille de laisser tomber. Il y a des acharnés qui passent leur vie dessus et vous ne pourrez sans doute jamais atteindre leurs scores. Si vous désirez jeter un coup d'œil, vous pouvez tout de même aller faire un tour sur le http://lemaillonfaible.tf1.fr.

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h00 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de confirmation en bas de page
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION
LES PRIX… LE STOCK… L'EXPERIENCE…

UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr

Volant à retour de Force
+ La "bombe" GT3

1090 F +

PACK RACING
Exceptionnel !
Console PLAYSTATION 2
+ Gran Turismo 3
2990 F

Et toujours…
Un cable S-Vidéo offert pour tout achat d'un GRAN TURISMO 3 !

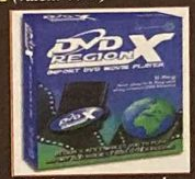
LES INCONTOURNABLES !!!!!

Attention !

Pour toute réservation** d'un de ces Mégas Hit, recevez en cadeau un socle vertical Playstation 2 (valeur 99 F)*

Tu réserves l'un des méga hit ?
Tu repars avec ce joli socle !!
Cool Non ?

Protégez votre lentille de son usure inévitable dûe à sa double fonction de CD ROM et DVD ROM. Un produit INDISPENSABLE



Rendez votre console "All zones" !
Permet de lire aussi bien les films Zone 1 que Zone 2 !

LES INDISPENSABLES

Home Cinema 3 Super Surround Subwoofer System

EXCLUSIF !

Profitez de ce DVD unique pour découvrir en direct de l'E3, comme si vous y étiez, toutes les nouveautés qui feront le futur de demain !
Peut être lu sur toutes les PS2 & Lecteurs DVD sans restriction de zones.

ACCESSOIRES

		Tél.
Cable Link	PS2	129,00 F
Télécommande Hais	PS2	99,00 F
Télécommande JOYTECH	PS2	199,00 F
Télécommande Officielle	PS2	199,00 F
Dual Shock 2 Officielle	PS2	299,00 F
Carte Mémoire 2 Officielle	PS2	99,00 F
Présentoir Vertical/Horizontal	PS2	149,00 F
Cable S-Vidéo	PS2	349,00 F
Multitap Officiel	PS2	249,00 F
Multitap SKILLZ	PS2	149,00 F
XTREME PAD	PS2	49,00 F
Cable Peritel + fiches RCA	PS2	169,00 F
Laser Clean (Pal version)	PS2	249,00 F
DVD Region X	PS2	249,00 F
DVD Decoder (pour consoles NTSC)	PS2	349,00 F
Action replay 2	PS2	

Enregistrez vos films DVD sur K7 VHS avec votre PS2 !

Photos non contractuelles

REGLEMENT

❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
www.gamestation.fr Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑ Chronopost jeux 60 F ❑			
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost Consoles : 50/100 F Pays de la CEE : 100 Frs. Etranger nous consulter.		TOTAL	

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance

par Karine Nitkiewicz

Période de vaches maigres sur PSone... Peu de sorties pour ce mois de septembre, donc. Et pour couronner le tout, la qualité n'est pas vraiment au rendez-vous !

Les autres sorties PSone

UNE FAIM DE LOUP

Genre : Plate-forme/aventure
Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames Lyon (France)
Nombre de joueurs : 1

On aurait tort de réduire une Faim de Loup à un simple jeu de plate-forme. En effet, ses créateurs ont inventé pour leur bébé un nouveau genre : le steal'em up, littéralement : attrapez les tous ! Dans la peau du cousin germain de Wile E.Coyote, Ralph Wolf, vous participez à un jeu télévisé pour le moins inhabituel puisque les gains mis en jeu constituent votre futur repas. C'est-à-dire 17 moutons, une bête à capturer par niveau et avec, à la clé, une nouvelle stratégie à établir pour infiltrer le troupeau gardé par Sam le chien. Ce dernier possède un système de surveillance très pointu et vous colle une beigne dès que vous passez un peu trop près de ses ouailles. Vous disposerez d'une panoplie de gadgets pour mener à bien vos missions : salades, flûte enchantée, dynamite, ventilateur... Vous débutez chaque étape dans l'expectative, avec sans cesse une nouvelle stratégie à mettre en place. Le hic, c'est qu'il faut suivre une tactique prédéterminée. On peut oublier ce problème pour découvrir une aventure rafraîchissante dans un univers fidèle à l'esprit de la Warner. On peut aussi se laisser prendre au jeu de la furtivité, pour échapper à la surveillance de Sam par tous les moyens possibles et invraisemblables.

NOTE GÉNÉRALE : 7/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *On aperçoit un très léger mieux au niveau des contours, le reste est identique à la version PSone.*
Prix : *299 F*

TINTIN DESTINATION AVENTURE

Genre : Plate-forme
Éditeur : Infogrames
Développeur : Moulinsart Multimedia (France)
Nombre de joueurs : 1

Ce n'est pas parce que l'on s'appelle Tintin que l'on peut tout se permettre. En effet, on découvre, ici, un jeu qui aurait dû sortir il y a 10 ans, mais dont le projet a pris la poussière avant que l'on s'occupe à nouveau de lui. Les formidables aventures de Tintin sont ainsi utilisées comme prétexte à moult épreuves. Vous incarnez le célèbre reporter belge, et quelquefois Milou, sur 20 niveaux plus éprouvants les uns que les autres, répartis sur 5 mondes : désert, paysage lunaire, îles exotiques, océans et, bien sûr, l'Écosse. Chaque monde possède 4 épreuves partagées en une course, un parcours, un Boss et un bonus si vous récoltez les 100 items requis. Tintin évolue de façon tellement linéaire qu'il est impossible de le faire dévier de son chemin ; il possède son appareil photo pour faire fuir les moineaux, mais évite difficilement les obstacles qui surgissent sans aucune logique. Les épreuves doivent être réalisées avec une dextérité qui ne laisse aucune place au hasard : le comble pour un jeu destiné aux plus jeunes ! Les graphismes restent assez fidèles à l'univers de Hergé et nous replongent en enfance. Le plaisir de retrouver un univers plus qu'un jeu vidéo...

NOTE GÉNÉRALE : 3/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Et absolument rien ne change...*
Prix : *199 F*

TECHNOMAGE, EN QUÊTE DE L'ÉTERNITÉ

Genre : RPG
Éditeur : Sunflowers Entertainment
Développeur : Sunflowers Entertainment (Allemagne)
Nombre de joueurs : 1

Dans un pays portant le nom de Gothos vit un jeune homme, Melvin, né d'une mère Dreamers et d'un père Steamers, union interdite par les lois en vigueur. Les Dreamers représentent la partie manuelle de la population, alors que les Steamers incarnent le côté intellectuel. C'est après un tremblement de terre ravageur que la condition illégitime de Melvin va être mise en cause ; le pauvre va être accusé de tous les maux qui frappent le village des Dreamers. Notre jeune héros va dès lors tenter de se construire une identité. Il passera la majeure partie de son temps à rendre de menus services, qui ne sont pas ici des quêtes secondaires, comme amener du vin au sommelier. En échange, des objets ou aptitudes lui seront offerts. Ces échanges ne pourront évidemment se conclure qu'après avoir, à chaque fois, interrogé les habitants des villes traversées. Le niveau des dialogues n'est pas très élevé et se destine naturellement à un public assez jeune, tout comme les graphismes aux couleurs chatoyantes mais aux contours si flous qu'il vous collent vite la migraine. L'aventure se révèle guère palpitante. Un RPG qui ne tient pas la route face à la multitude de titres du même genre sur le marché.

NOTE GÉNÉRALE : 4/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *On cherche encore la différence...*
Prix : *299 F*

bigben interactive

Le 1er volant
à retour de force compatible
Playstation 2™ / PS One™
Playstation™

SPEEDFORCE II™
Force Feedback

Bigben Interactive S.A
Rue de la Voyette C.R.T. 2 - 59818 Lesquin Cedex France - Fax : 03 20 90 72 34

Pour ceux qui l'auraient oublié, la PlayStation 2 lit aussi les jeux PSone. L'occasion pour nous de faire le point sur les dernières sorties Platinum 32 bits. Et ce mois-ci, nous voyons deux bonnes raisons, pour ceux qui n'ont pas connu les joies de la Psone, d'ouvrir leur porte-monnaie.

EN ATTENDANT LES PLATINUM PS2

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Éditeur : Electronic Arts
Prix : 169 F - Déjà disponible

Ce cinquième volet développé par Eden Studio (V-Rally 1 et 2) est de loin le moins réussi de la série. Le mode Usine n'offre rien de bien palpitant et de nombreux éléments, qui avaient contribué à forger la réputation des NFS, sont passés à la trappe (le trafic). À éviter même en Platinum !

007 RACING

Éditeur : Electronic Arts - Prix : 169 F
Déjà disponible

Ce titre vous propose de remplir une douzaine de missions plutôt variées, au volant de cinq modèles issus des longs métrages. Au menu : gadgets à gogo, courses-poursuites dans la grande tradition des Bond et une réalisation correcte. Une sortie Platinum qui pourra réjouir les fans invétérés de 007.

LE MONDE NE SUFFIT PAS

Éditeur : Electronic Arts - Prix : 169 F
Déjà disponible

Ce First Person Shooter n'apporte pas grand-chose au genre. Les niveaux sont peu nombreux et beaucoup trop courts, les ennemis ont le Q.I. d'une laitue et la maniabilité ne suit pas toujours. Reste une réalisation correcte et l'univers James Bond. Saurez-vous vous en contenter pour 169 francs ?

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

Éditeur : Electronic Arts - Prix : 169 F - Déjà disponible

S'il y a un jeu à se procurer dans la gamme Platinum d'EA, c'est bien la suite de Medal Of Honor. Ce FPS prenant pour cadre la Seconde Guerre mondiale, demeure encore à l'heure actuelle avec son aîné, la référence du genre sur PSone, grâce notamment à une ambiance et une I.A. hors du commun. Foncez !

ISS PRO EVOLUTION

Éditeur : Electronic Arts - Prix : 169 F - Déjà disponible

Le tombeur de la série FIFA est désormais disponible pour 169 francs. Pour ceux qui n'ont jamais joué à ISS Pro Evolution, sachez qu'aucune autre simulation de foot, que ce soit sur PSone ou sur PS2, ne lui arrive à la cheville (en dehors d'ISS Pro Evolution 2 évidemment). L'hyper-réalisme pour ce prix-là, nous on signe !

PETITES ANNONCES

VENTES

Département 25
Vends PlayStation 1 + 1 carte mémoire + 2 manettes + volant + pédalier + 10 jeux (X-Files, Tony Hawk's 2...), le tout à 1 750 F. Tél. à Christophe au 03 81 62 13 61.

Département 33
Vends Tomb Raider 5 à 150 F, Le Monde ne Suffit pas à 100 F, Gran Turismo à 100 F, Sydney 2000 à 100 F, South Park à 50 F. Tél. au 06 74 63 67 58.

Département 58
Vends Les Razmoket, Hercule, Tony Hawk, Le Monde Perdu, Wild Wild 9, Need for Speed 4 à 100 F l'un ou le tout à 500 F à négocier. Tél. au 02 97 33 93 88.

Département 59
Vends Alien Trilogie à 100 F, Cool Boarders 2 à 80 F, carte mémoire à 30 F.
Tél après 17 h 30 au 03 27 35 27 45.

Département 62
Vends PlayStation 1 + 3 cartes mémoire + volant et pédalier + Moto Racer + World Tour + Need for Speed 4 + Le Monde des Bleus 2 + V-Rally + Le Monde Perdu + Resident Evil 2 + des démos, le tout à 1 200 F à débattre Tél. au 06 80 54 32 88.

Département 78
Vends PlayStation 1 + 1 manette + 12 jeux + 2 cartes mémoire, le tout à 1 100 F. Tél. à Julien au 01 34 61 24 61.

Département 79
Vends ISS Pro à 150 F. Tél. à Jamie après 16 h 30 au 05 49 07 43 80.

Département 94
Vends PlayStation 1 + 2 manettes + 1 carte mémoire à 300 F, Syphon Filter à 70 F ou le tout à 350 F. Tél. après 18 h 30 à Thierry au 01 48 76 19 84.

ACHATS

Département 13
Achète Fear Effect 1 et 2, Chronocross, Legend of Dragoon, De Sang Froid, Alundra 2 et Grandia. Tél. après 19 h au 06 64 45 60 27.

Département 25
Achète Midnight Club Racing à moins de 200 F. Tél. à Julien après 18 h au 03 81 84 36 94.

Département 59
Achète Rascal, Swagman, Space Invaders, Toy Story 1 et 2, Dragon Ball à 50 F l'un. Tél. au 06 73 94 58 47.

Département 62
Achète PlayStation en bon état à moins de 400 F. Tél. à Thomas au 06 77 40 58 07.

Département 93
Achète le Bouclier de Quetzalcoalt à 100 F maxi. e-mail : cheval.n@free.fr

CONTACTS

Département 34
Vends CD de démos à 8 F et Tips collector. Achète Driver 2, Crash Bash, Syphon Filter, Spyro 3 et FIFA 2001. Tél. à Bastien après 18 h au 04 67 76 63 47.

Département 60
Recherche astuces pour FF7 et FF8. Vends démos. Écrire à Breton Justine, 78, rue de la Libération 60530 Le Mesnil en Thelle. Recherche Jeux sur PSone neufs et d'occasion. Faire parvenir liste et prix à Lerouge Philippe, 91, clos de la Vigne 60240 Chaumont en Vexin.

Département 87
Recherche Resident Evil 1 et 2 à échanger contre Theme Park, Grudge Warriors, Driver 2, Syphon Filter, Special Ops, Crash 3. Tél. à François au 05 55 48 39 56.

Département 89
Échange Medal of Honor, Cool Boarders 2 ou Star Wars, Hercule contre GTA 1 et 2 ou 3. Tél. après 19 h à Jérémy au 03 86 66 02 85.

Département 93
Vends PlayStation 1 + 2 manettes + 2 cartes mémoire + 7 jeux + 2 démos, le tout à 800-900 F ou échange contre Dreamcast. Tél. à Eddy au 01 48 35 08 35 ou au 06 18 62 55 35.
Envoyez vos P.A. par mail à l'adresse suivante : sjensen@hfp.fr

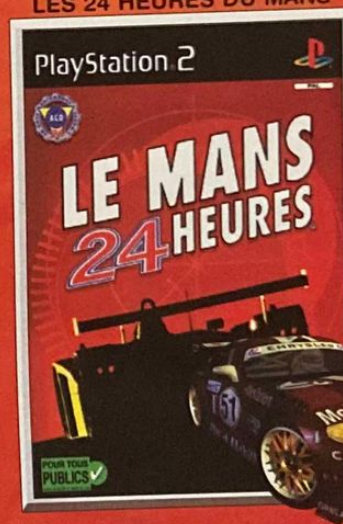
Liste des magasins
PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
ORGEVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS console (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)
Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau & Internet

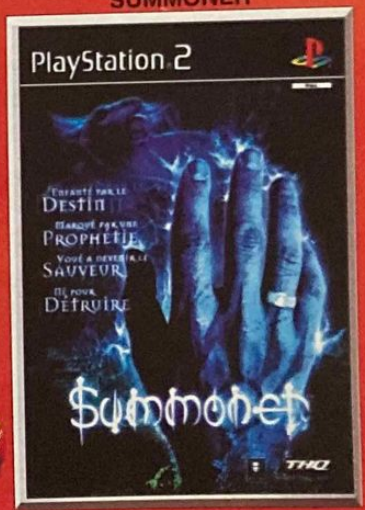
SCORE GAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION
35F
SCORE GAMES
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
Les 24H du Mans OU Summoner
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 35€)
VALABLE JUSQU'AU 30/09/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON
D'ACHAT DE 35Frs
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

LES 24 HEURES DU MANS
SUMMONER





PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)
Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com
36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

par Kendy Ty

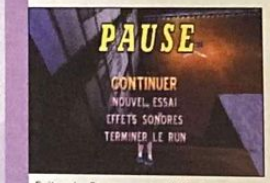
Nous voilà de retour, remis de nos folles nuits de vacances à faire la fiesta sur le sable chaud. Décidément, les bons instants passent trop vite. Pour cette rentrée, nous ne ferons pas les choses à moitié, puisque vous trouverez, désormais, une rubrique consacrée aux astuces des jeux PSone. Bref, les affaires reprennent et le monde continue de tourner !

VERSIONS LONGUES

MAT HOFFMAN PRO BMX

Multiplier ses points par 10

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ○○○△ ▽▽.



Faites la Pause avant d'effectuer les bidouilles !

Équilibre parfait

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □◁△▷.

Afficher les indications d'équilibre

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ◁○□△ □○⊗.

Les options spéciales sont débloquées

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ◁, ▽, △, ○, △, ◁, △, □.

Grosses roues

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ▽○○▽.

Rajouter du temps

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □△○⊗. Répétez le code pour vous ajouter du temps.

Temps lent

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □△○⊗.

RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR

Sélection des niveaux

Allumez votre PSone sans Memory Card, puis sélectionnez le mode Campagne. Ensuite, choisissez « Load Game » avant d'entrer le code suivant : P8H!H!P8P?H!?

Les codes des niveaux

Niveau 2 : 4YH8H8PYP?H87
Niveau 3 : WYL8L8XQH?L8Z
Niveau 4 : !YP5P5?QH?P8Z
Niveau 5 : CZT5T5HRF?T8Z
Niveau 6 : KZX5V5PRF?X8Z
Niveau 7 : SZ75Z5XRF?78Z
Niveau 8 : 6Z?595?RF??8Z
Niveau 9 : C6DVBVHSF9D9J
Niveau 10 : K6GVFRPSF9G9J
Niveau 11 : S6KVJRXCF9K9J

Préparez-vous au pire en DVD VIDEO TM

Hot shots 1 et 2 : les comédies cultes débarquent en DVD VIDEO TM

Les parodies des plus grands films d'Hollywood vont vous faire hurler de rire.

© 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.
© 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.

EGALEMENT DISPONIBLE

Les incontournables de la comédie en DVD VIDEO TM

© 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.
© 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.
© 1988 Orion Pictures Corporation. Tous droits réservés.
© 1987 Orion Pictures Corporation. Tous droits réservés.
© 1981 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.
© 1983 Simon Films Production, Inc. Tous droits réservés.

Petits plaisirs entre amis

Entre les pas-encore-reçus, les pas-déjà-prêts et les prêts-reçus mais ai-pas-encore-eu-le-temps-de-les-voir-chef, quelques DVD propres sur eux qui feront bien chez vous.

4 septembre
The Avengers saison 6 ; 2e partie
4 coffrets de 2 DVD (Studio Canal Vidéo)
The Avengers saison 6 ; 2e partie 4 DVD
5, 6, 7, 8, 9, 10 (Studio Canal Vidéo)
Les Deschiens (Studio Canal Vidéo)

5 septembre
Platoon, éd. col. (FPE)
Road Trip (DreamWorks)
Billy Elliott (Studio Canal)
Ça ira mieux demain (Universal Pictures)
L'Ombre du vampire (Studio Canal)

Cycle comédies potaches (FPE)
Hot Shots 1 & 2, Porky's 1 & 2, Les Blancs ne savent pas sauter, Arizona Junior, Balance Maman hors du train, Les plus escroc des deux.

6 septembre
Forrest Gump (Paramount)
Kiss the Girls (Paramount)
Mortel transfert (Film Office)
Sex and the City (Paramount)

21 septembre
Crime + Punishment (Gaumont/Columbia)
The Boxer (Gaumont/Columbia)
Les Vestiges du jour éd. spé (Gaumont/Columbia)
Le Temps de l'innocence (Gaumont/Columbia)

25 septembre
Collection Free Riders, les héros de la glisse (Sony Music Vidéo)
Seul au monde (DreamWorks)

26 septembre
Les Simpson, saison 1 (FPE)
Les Oiseaux, Complot de famille, Frenzi, L'Étau, Le Rideau déchiré, Marnie (Universal Pictures)
Marie-Line (Studio Canal)
Sexy Beast (Studio Canal)
Amours chiennes (Studio Canal)

2 octobre
Incassable (BVHE)

4 octobre
Le Placard (Gaumont/Columbia)
Des yeux maléfiques (Gaumont/Columbia)

9 octobre
Blanche-Neige (Disney) collector

Photos Fred

Le THX

par François-Cyril Géroult

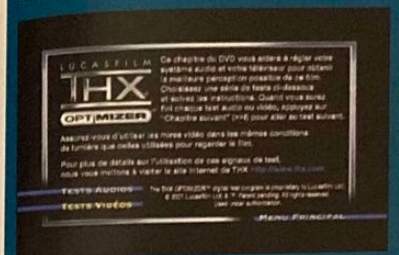
Que vient faire un sujet sur le THX dans un magazine dédié à la Playstation 2 ? Bonne question, merci de l'avoir posée. Pour rappel, votre console de jeux favorite est optionnellement un lecteur de DVD vidéo. En outre, certains DVD édités arborent fièrement les trois lettres magiques sur leur jaquette. Une raison suffisante pour faire un point sur ce label et le mystère qui l'entoure.

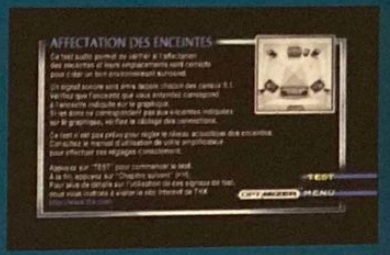
Avant de comprendre à quoi correspond exactement le THX, il est nécessaire de se pencher sur les raisons de sa création. À son origine, le constat d'un réalisateur déçu de ne pas retrouver, dans les salles de cinéma, la qualité qu'il avait voulu pour son film. Le titre du film : *La Guerre des étoiles* ; son réalisateur : George Lucas. Il demande alors à Tomlinson Holman, directeur technique de sa société Lucasfilm, d'élaborer une norme s'assurant que la projection d'un film au cinéma, soit la reproduction la plus fidèle possible de la vision du réalisateur. C'est donc dans un souci de respect du travail de réalisation, qu'est né le THX, pour Tomlinson Holman's Experiment du nom de son créateur. Les trois lettres emblématiques sont également empruntées au titre du premier film de G. Lucas, *THX 1138*. Le THX est donc un cahier des charges définissant les conditions optimales de projection d'un film. Cet ensemble de critères concerne l'acoustique de la salle, la nature des enceintes et leur placement, le matériel de décodage et d'amplification du signal sonore… Au final, une salle équipée et homologuée par les équipes de Lucasfilm reçoit la certification THX, synonyme d'un son et d'une image au top, et surtout conformes à la vision du réalisateur. En France, on dénombre plus de 150 salles certifiées.

Comme au cinéma

Toujours avec le même souci qualitatif de transmettre le plus fidèlement possible le discours du réalisateur et de ses techniciens, le concept THX s'est tout naturellement appliqué au home cinéma. Il n'est plus question, ici, de projection dans une salle de cinéma à l'acoustique particulière, mais de diffusion domestique dans un salon ou une pièce dédiée. Le label de qualité concernait à l'origine les plus beaux matériels, donc les plus coûteux (45 000 F minimum pour l'ampli et les enceintes). La puissance de ce type de produits était en rapport avec leur prix, et les destinait à une utilisation en maison et dans des pièces aux dimensions importantes. Conscients de l'élitisme d'un tel label domestique, les ingénieurs THX (eux aussi sont certifiés) décidèrent de le décliner en deux versions. Le THX Ultra correspond au cahier des charges de la première version, et le THX Select se satisfait d'amplis moins puissants et d'enceintes moins imposantes. Ce dernier, plus adapté à une utilisation en appartement dans des pièces de moins de 30 m², s'accompagne d'une baisse sensible de tarif. La qualité obtenue est comparable entre les deux versions du label, car

Les DVD certifiés THX





Il existe beaucoup plus de DVD certifiés THX aux États-Unis qu'en Europe. Dans les deux cas cependant, la qualité n'est malheureusement pas toujours aux rendez-vous. En France, les éditions THX se comptent sur les doigts de deux mains, avec seulement huit titres pour être précis. Édités par Fox Pathé Europa : *Titanic, Abyss, Alien, Aliens, True Lies*. Édités par Gaumont Columbia TriStar Home Video : *Les Rivières Pourpres, Rencontres du 3e type*. Mais attention, un seul de ces DVD est vraiment digne du prestigieux label. Il s'agit du film de Kassovitz, qui présente une image incroyable et deux pistes son 5.1 Dolby Digital et DTS époustouflantes. Ce DVD propose en plus un module de réglage de son installation, l'Optimizer. Il consiste en une batterie de tests vidéo et audio qui vous permettra de parfaitement régler votre système home cinéma avant de regarder le film. Les autres disques sont des adaptations des versions américaines qui héritent d'une certification non justifiée. La prochaine vraie bombe THX est attendue pour le mois d'octobre. *Star Wars Épisode I, La menace fantôme* sera une édition double disque, supervisée par Lucas en personne.

adaptée à un environnement précis. La volonté de THX est d'utiliser la technologie au maximum de ses possibilités et de s'adapter à un milieu donné avec une exigence de résultat. C'est dans cet esprit que la société développe des cartes son et des enceintes certifiées pour micro-ordinateurs, et que les recherches en cours portent sur l'audio embarqué dans les voitures.

THX, DVD, PS2, etc.

La certification THX concerne également les programmes édités en vidéo, donc les DVD que vous pouvez acheter et lire avec votre PS2. Lucasfilm a mis au point le Digital Mastering Program ayant pour objectif d'obtenir un produit aux qualités audio et vidéo les plus proches possible du support film original. La finalité est toujours la même : vous assurer que le programme regardé est identique à la vision du réalisateur. Toutes les étapes de fabrication du DVD sont contrôlées par des techniciens THX qui veillent au respect des exigences techniques du label lucassien. Un DVD certifié est donc parfaitement compatible avec votre console. Le THX n'est pas un format sonore comme le Dolby Digital ou le DTS ; il ne garantit pas non plus d'avoir un DVD au format 16/9. Il n'est donc pas étonnant de trouver des DVD certifiés THX avec une image 4/3 ; c'est juste désolant. Cette responsabilité est celle du réalisateur qui a validé un tel choix. Autre point important, la certification d'un DVD est une opération qui n'est pas gratuite ; les techniciens de Lucas ont un coût que l'éditeur veut amortir. Le THX est aussi un argument marketing qui permet de vendre plus de disques et donc de faire plus de bénéfices. Et cet argument est parfois utilisé abusivement (voir notre encadré DVD THX). Enfin, un DVD qui n'est pas certifié THX n'est pas un DVD de mauvaise qualité, loin de là. Le choix d'une dépense supplémentaire n'a pas été pris par l'éditeur. Il suffit pour s'en convaincre de se repasser un extrait de *Toy Story* pour l'image ou de *Fight Club* pour le son.

Les trailers THX

Pour prouver sa supériorité et se faire connaître, Lucasfilm a créé des petits films mettant en scène son logo THX. Véritable signature audiovisuelle, le trailer a pour vocation de démontrer très concrètement les mérites du procédé aux trois lettres. La première apparition d'un trailer THX remonte à 1983. Baptisé Broadway, il fut le point de départ de nombreuses déclinaisons. Toutes ont pour point commun, une impressionnante montée en puissance du son, devenue depuis, la griffe sonore de THX. Trois trailers se distinguent par leur humour. Le premier est inspiré d'une parodie vue dans un épisode des *Simpsons*. Les deux autres mettent en scène un sympathique petit robot nommé Tex, mis en images par John Lasseter et son studio d'animation Pixar (*1001 Pattes, Toy Story 1 & 2*). Conçus pour une exploitation en salles, les trailers THX ont récemment séduit les éditeurs de DVD pour leurs éditions spéciales. L'Ultimate Edition de *Terminator 2* en zone 1, bénéficie d'un superbe trailer produit spécifiquement pour l'occasion, ainsi que le DVD des *Rivières Pourpres* en zone 2.

Petits plaisirs entre amis (suite)

10 octobre
Une blonde en cavale (Studio Canal)

11 octobre
Evil Dead, éd. collector (Film Office)

16 octobre
Star Wars, La Menace fantôme (FPE)

24 octobre
Ce que veulent les femmes (Studio Canal)

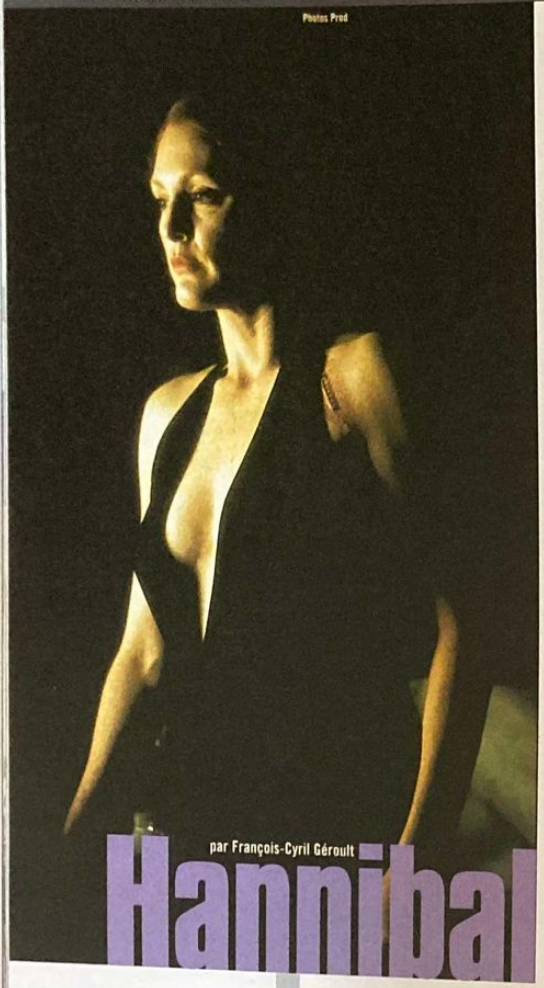
30 octobre
Les Aristochats
Le Bossu de Notre-Dame
Pocahontas
Rox et Rouky
Dumbo
Oliver et Compagnie….. (Disney)

Genre : L'aile ou la cuisse
Studio : Universal Pictures / Metro Goldwyn Mayer Pictures
Editeur : Columbia TriStar Home Vidéo

Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 2001
Durée du film : 2 h 06

Réalisateur : Ridley Scott
Producteurs : Dino De Laurentis, Martha De Laurentis, Ridley Scott.

Acteurs principaux : Anthony Hopkins, Julianne Moore, Ray Liotta, Gary Oldman, Giancarlo Giannini.
Musique : Hans Zimmer



par François-Cyril Géroult

Hannibal

Le second opus *Du Silence des agneaux* suit de très près son excellentissime aîné en DVD. Heureusement que le support offre en sus du film tous les suppléments. Car là où le film n'a rien de palpitant en dépit du talent de Ridley Scott, le coup est rattrapé par les bonus.

Après un été passé à se ruiner les pouces sur Gran Turismo 3, la rentrée DVD sur votre PS2 ne s'annonce pas de tout repos dans le maniement du pad. Hannibal débarque dans une édition double dopée au DTS et gorgée de suppléments. Dix ans se sont écoulés depuis l'immense succès du *Silence des agneaux*. Jonathan Demme et Jodie Foster ayant décliné l'invitation, on ne prend pas les mêmes mais juste le même, et on recommence. Quel plaisir de retrouver Anthony Hopkins dans le rôle du docteur cannibale Lecter, dirigé par Ridley « Gladiator » Scott et poursuivi par Julianne Moore. Le résultat n'est pas du tout à la hauteur du précédent film, mais l'interprétation de Hopkins et le talent de Scott permettent d'éviter la catastrophe. Et pour les amateurs de gore, le film contient juste ce qu'il faut de scènes sanglantes pour recharger ses accus à l'hémoglobine.

Reprenant le principe du coffret *Gladiator*, cette édition double disque témoigne de la passion de Ridley Scott pour notre support numérique favori. Il participe à de nombreux suppléments, justifiant ainsi, à lui seul, leur présence. À commencer par son commentaire audio sous-titré, axé principalement sur l'histoire du film et sa narration, ainsi que sur la relation entre Clarice et Hannibal. D'une manière pour le moins inattendue, il compare une course-poursuite entre deux voitures à une partie de GT 3. Mais non, je déconne ! Faut vraiment que j'arrête d'y jouer toute la nuit. On peut néanmoins comparer les graphismes de la simulation auto du moment à l'image de ce DVD, car on frise la perfection. Le transfert 16/9 est éblouissant de définition, les différents contrastes parfaitement maîtrisés. Le son est de la même trempe, que ce soit le Dolby Digital 5.1 anglais ou français, ou le DTS réservé à la V.F. à la dynamique accrue et aux effets renforcés.

Hannibal, le jeu.com

En supplément à de cette édition très complète, l'éditeur nous propose un petit parcours sur le web à la poursuite d'Hannibal. Troquez votre dual shock et votre PS2 contre une souris et un ordinateur, connectez-vous, et tapez l'adresse suivante comme point de départ : www.wantedhannibal.com. Le premier site rencontré, celui du FBI, contient des informations sur le docteur Lecter et l'agent Starling et cache un lien vers l'ordinateur de Clarice. Celui-ci permet d'accéder au site officiel de l'université de Florence et ainsi de suite. En tout, six sites ont été créés spécialement pour ce jeu-concours. Ils présentent tous un univers spécifique avec un graphisme travaillé et contiennent des extraits du DVD, des photos et des indices pour répondre correctement au jeu organisé. La dotation est plutôt sympathique avec un week-end à Florence, deux lecteurs de DVD et de nombreux autres lots.

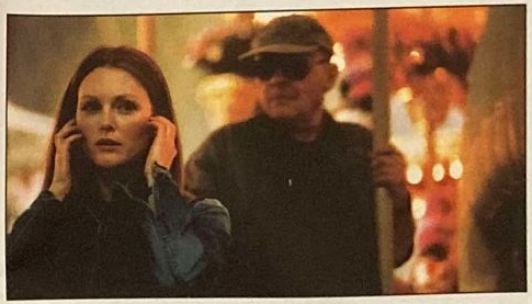
Un DVD sur les deux est entièrement consacré aux bonus, et Ridley Scott s'en donne à cœur joie.

Ridley Scott féru du support DVD commente lui-même de nombreux suppléments.

Un DVD complet de bonus

La riche interactivité remplit les deux couches d'un deuxième disque, le sous-titrage de l'ensemble des suppléments est de rigueur et la qualité bien réelle. Premier morceau de choix, un copieux making of (1 h 15) intitulé « Le Silence rompu ». Divisés en cinq parties à visionner séparément ou d'un seul bloc, la genèse du film, le tournage, les maquillages spéciaux, la musique et la promotion du film sont décortiqués. Seule cette dernière partie ne présente que peu d'intérêt, face aux explications passionnantes données sur les effets spéciaux ou sur le travail de création musicale de Hans Zimmer. La section « Études multiangle » recourt à l'utilisation de cette fonction spécifique au DVD. L'anatomie d'une fusillade (9 min 28) permet de choisir entre 5 angles : soit une des quatre caméras filmant la scène d'action, soit une image regroupant toutes les caméras. Il ne manque que la possibilité d'effectuer vous-même le montage de cette séquence. Une interview de Ridley Scott (8 min 42) sur les story-boards qu'il dessine lui-même, les Ridleygrammes, permet de choisir entre 3 vidéos : le réalisateur, ses dessins, une comparaison film/story-board. Le troisième document multiangle, la conception du générique (1 min 06), offre quatre possibilités d'images et de pistes son différentes ; c'est donc à vous de jouer. Pour se reposer le pouce, les 14 scènes inédites (37 min) sont à déguster tranquillement calé dans son fauteuil, avec en option le commentaire du réalisateur, malheureusement sans sous-titrage. Un oubli qui constitue le seul point négatif de cette édition, avec l'autre oubli : celui des filmographies. La dernière section très justement nommée « Amuse-gueules », abrite des bandes-annonces (cinéma et télévision), plus de trois cents photos réparties en 17 thèmes, et quelques dizaines d'affiches. Sans oublier un bonus bien caché dans ce deuxième disque (petit indice pour le trouver, c'est un clip « musique-al »).

On appréciera les sons 5.1 ou DTS qui n'auront de cesse de vous faire sursauter et augmenter votre angoisse.



Le Silence des agneaux

Un film et un DVD très attendu, dont l'arrivée dans les bacs aura précédé d'une semaine celle de Hannibal. Distribuée par Fox Pathé Europa, cette édition collector contient deux disques. Le premier propose le film avec une image 16/9 somptueuse, accompagnée d'un son Dolby Digital 5.1 plus dynamique en V.O. qu'en V.F. On regrettera amèrement l'absence d'un commentaire audio sur un film si fascinant. Le deuxième disque, dont l'interactivité est entièrement sous-titrée, offre deux making of.
Le premier, spécialement conçu pour cette édition, évoque en détail la genèse du film et son tournage. Curieusement, le réalisateur et Jodie Foster en sont absents. Dommage. Heureusement, ils apparaissent dans le second document tourné pour la sortie du film en 1991. Viennent ensuite les 21 scènes inédites, un court bêtisier, des bandes-annonces et une galerie de photos. Et pour conclure, le message du répondeur téléphonique d'Anthony Lecter, une amusante curiosité !

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : anglais, français, arabe.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 (anglais)
Dolby Digital et DTS 5.1 (français)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

1 Disc simple face, double couche (film)
1 Disc simple face, double couche (suppléments)

Interdit aux -12 ans

***L'essentiel** : Aussi bien conçu que l'édition collector de Gladiator, ce double DVD de Hannibal illustre à merveille le slogan de l'éditeur « Plus fort que le film, le DVD ». Les prestations techniques sont haut de gamme et l'interactivité débordante de bonus aussi sanglants qu'intéressants.*

Note du DVD : **7/10**

Distributors, le retour !

Les DVD Arte Vidéo sont désormais distribués par Gaumont/Columbia. Ceux de Film Office, par Paramount et ceux des Éditions Montparnasse par Buena Vista...

Man on the cloud

Sortie mondiale du *Grinch*, le film de Ron Howard avec Jim Carrey, **le 20 novembre** prochain, avec, dans sa partie interactive, des suppléments spécialement concoctés pour les enfants. Planquez le porte-monnaie, c'est déjà Noël...

Bonne mémoire

Shoah, le film-documentaire de Claude Lanzmann, notamment basé sur les témoignages de survivants de **l'Holocauste**, sort enfin en DVD. Pour ces 570 minutes de mémoire indispensables, pas moins de 4 DVD seront pressés. Dans un premier temps, ils seront vendus exclusivement dans tous les magasins Fnac.

Des nouvelles de Bouzereau

Laurent Bouzereau, le Monsieur making of d'Universal et de la Columbia, travaille sur un documentaire autour du film de Brian De Palma, *Outrage*. Son DVD sera estampillé « Édition Spéciale ».

Rire collector

Sur les étagères des nombreux bonus *du Placard*, le triomphe de Francis Veber (5,2 millions d'entrées en France, derrière *la Vérité si je mens 2*), figurera notamment, un commentaire audio, mais aussi un long et exclusif portrait du cinéaste, réalisé à l'aide des témoignages de ceux qu'il a fait tourner. **Sortie le 4 octobre** (Gaumont/Columbia)

Chouraqui puissance 2... voire 3 !

Alors que le DVD de la comédie musicale *Les 10 commandements* qu'il a mis en scène sort le 4 octobre (Universal Music), le dernier film du réalisateur Eli Chouraqui, ***Harrison's Flowers***, est annoncé pour le 16 octobre (chez UFG/Warner Vision). Ce sera une double édition, pourvue d'un second disque entièrement consacré aux bonus. Il faut dire que Chouraqui est un inconditionnel du support...

Koh-Lanta, le retour

Seul au monde, le film de Robert Zemeckis où Tom Hanks se prend pour Robinson Crusoë, marquera, dès le 26 septembre, un tournant dans l'histoire des DVD DreamWorks : pour la première fois, les acheteurs ne se feront pas... plumer ! Finis les bonus sans consistance et surtout sans sous-titres français, promet l'éditeur ! Cette fois, place à une **double édition** où le film (commenté par Zemeckis) sera accompagné de différents documentaires, d'une comparaison film/story-board ou encore d'une galerie de photos. On attend de le voir pour le croire...

Momie blues

Rien n'est moins sûr, mais il se pourrait bien que *le Retour de la momie* donne lieu à une édition à 2 DVD. Le film, qui devrait bénéficier d'une piste V.F. en DTS, profiterait, sur un second disque, de **bonus « exclusifs »** avec, notamment, des images du troisième volet de la série baptisé *The Scorpion King*. Sortie le 4 décembre...

Chiffres à l'appui...

Le tournage de la ***Mort aux trousses*** dura 78 jours. Il s'acheva le 16 décembre 1958. 3 jours furent nécessaires pour immortaliser la scène de champ de maïs où, en ces temps sans OGM, la MGM faisait mordre l'insecticide à Cary Grant. Les statues du Mont Rushmore furent, quant à elles, recréées en partie en studio, l'arrière du décor ayant été reproduit sur une toile de 10 mètres de haut sur 50 de large. Initialement, le budget du film était de 3 millions de dollars. Hitch ayant débordé sur son planning, il fut dépassé de 1 million, mais la MGM, ravie du résultat, n'en tint pas rigueur au réalisateur. Chaque jour de tournage supplémentaire rapporta 5000 dollars à Cary Grant et... 2000 à Eva-Marie Saint. Pour arrondir ses cachets, Grant se faisait en plus payer 15 cents, les autographes qu'il « vendait » au public sur le plateau !

Titre original : North By Northwest
Genre : Vertical Gimick
Studio : Metro Goldwyn Mayer
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo

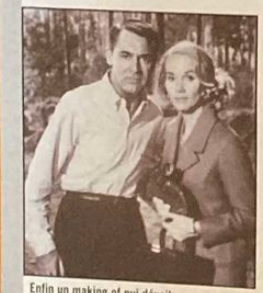
Date de sortie du film : 1959
Durée du film : 2 h10
Réalisateur : Alfred Hitchcock
Producteur : Alfred Hitchcock
Acteurs principaux : Cary Grant, Eva-Marie Saint, James Mason, Martin Landau, Jessie Royce Landis, Leo G. Carroll.
Musique : Bernard Herrmann

La Mort aux trousses

par Christophe Séfrin

Un classique qui gagne, grâce à l'édition DVD, ses lettres de noblesse. Côté bonus, on ne se refuse rien non plus. Du Hitchcock en grand.

Je ne te ferais pas l'affront, ami lecteur, tôa qui l'a déjà vu et revu, de te raconter ce chef-d'œuvre du grand Hitch. Comme moi, tu peux mieux qu'une carte IGN retracer l'itinéraire du héros : New-York, Chicago, Rapid City. Or, j'ai sans doute un train d'avance sur toi. Si les hasards de mes pérégrinations estivales ne m'ont pas permis de partager le Salon E de la voiture 3901 (insulte, ne te souviens-tu pas qu'il s'agit du compartiment de Eve Kendall ?), loisir m'a tout de même été donné d'arpenter ce DVD dont la sortie, en plein chassé-croisé « juilletto-août », peut t'avoir échappée. La copie proposée est à ce point somptueuse que l'on a toutes les peines du monde à s'imaginer que l'œuvre a déjà 42 printemps (n'est-ce pas Marnie ?). Remixée en 5.1, la B.O./V.O. flattera les tympans des bo-bos (« bourgeois-bohêmes », faut-il te le rappeler ??). Qu'elle ne t'empêche pas d'aller esgourder la V.F. où la voix de Michel Roux doublant ce bon vieux Cary fait encore des merveilles. La relecture s'impose donc. Même si tu as enregistré *la Mort aux trousses* il y a longtemps, dans une copie collector avec un « 5 » flanqué d'une étoile berlusconnienne en bas de l'écran, plus ses coupures pub d'origine, tu dois te résoudre à l'inévitable : massacre-la (éventuellement à la tronçonneuse, histoire de conserver un esprit cinéphile !).



Enfin un making of qui dévoile les secrets du chef Hitch.

Un modèle du genre

Ce DVD te permettra non seulement de voir (que dis-je, de savourer, déguster !) ce monument comme tu ne l'as encore jamais fait, mais en plus il t'en offrira tous les secrets. Et là, je sais ce que tu vas me demander : « le making of auquel tu fais allusion ne risque-t-il pas de démystifier l'œuvre ? » Comme toi, je me suis posé cette question. J'ai même interrogé des réalisateurs de renom pour m'aiguiller dans ma quête (hier encore, Fred Coppula m'assurait que le risque était minime...). Eh bien, non ! Je dirais même : « au contraire » ! Avec ses 40 minutes d'archives et de confidences sous-titrables (la fille de Hitch, son scénariste, son directeur artistique ou encore Martin Landau et Eva Marie Saint, parlent !), « Destination Alfred Hitchcock : the making of North by Northwest » (c'est le nom de la chose, je sais, c'est compliqué !), s'avère un modèle du genre, surpassant par la richesse de son contenu - notamment celle de son iconographie - bien des documentaires sur des films pourtant plus récents. 44 images accessibles séparément composent par ailleurs une galerie incontournable. La bande originale de Bernard Herrmann (Dolby Surround) est proposée en piste isolée. Le commentaire audio du scénariste Ernest Lehmann (il voulait écrire « le Hitchcock qui éclipserait tous les autres ») est, de façon incompréhensible, resté en V.O. En français, c'est ce que j'appellerais, comme tôa, de la mesquinerie, l'éditeur connaissant notre aversion pour les langues germaniques.

Le 5.1 augmente le plaisir de la projection.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais, arabe, allemand, espagnol, italien, néerlandais, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (anglais), Dolby Digital 2.0 mono (français)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc imple face, double couche

L'essentiel : Œuvre phare de M'sieur Alfred, cette course-poursuite en bus/train/voiture/avion, semble comme neuve en DVD. Image et son s'y avèrent de qualité admirable, tandis qu'une foule de bonus nous remémorent et nous révèlent l'histoire du tournage. Le commentaire du scénariste est, hélas, resté en V.O.

Note du DVD : 8/10

BESOIN D'
ADRENALINE?

VIENS AFFRONTER LE DVD
VERTICAL LIMIT
ET SON AVALANCHE DE SUPPLÉMENTS.

Commentaire audio du réalisateur,
plus d'une heure de making of
au titre évocateur "Surviving the Limit",
les témoignages de rescapés d'avalanches,
un documentaire du National Geographic
sur l'ascension du K2...
un sommet qui prend
7 alpinistes sur 10...

ENFIN, BIEN AU CHAUD
DEVANT TON ÉCRAN...

VERTICAL LIMIT

A l'occasion de son 500e lancement DVD
Gaumont Columbia Tristar Home Video
vous offre* le DVD Cliffhanger
pour l'achat du DVD Vertical Limit

* Contre 29 francs de participation des frais de mise à disposition. Voir les modalités en magasin.

Universelle musique

Universal prépare un disque consacré à **Vanessa Paradis** et un autre à **Johnny Hallyday**. Pour ce second, il s'agirait d'un documentaire.

Ententes parfaites

Alors que France Télévision Distribution, détenteur des droits DVD de *La Vérité si je mens 1* semble avoir trouvé un accord avec Warner, qui possède ceux de sa suite pour commercialiser les deux titres dans un coffret, Film Office et Studio Canal font, quant à eux, chambre commune autour de *Blair Witch 1 et 2* qui devraient, bientôt, être réunis dans un même fourreau.

Jin tonique

C'est en novembre que **l'édition collector** de *Jin Roh* verra le jour chez CTV International. Une première sortie, simple mais avec de superbes menus, avait déjà remporté un véritable succès dans les bacs, il y a tout juste un an.

Blake is beautiful

Alors que *L'étrange rendez-vous*, leurs dernières aventures sur papier, s'apprête à voir le jour, **Blake et Mortimer**, les héros d'Edgar P. Jacobs (auxquels Jean Van Hamme et Ted Benoit offrent de nouvelles enquêtes), verront le jour en DVD chez Citel Vidéo le 4 octobre.

Bound collector

La réédition de *Bound*, le film des frères Wachowski, ne verra pas le jour tant que Matrix 2 ne sera pas sorti au cinéma. **Va falloir attendre**.

Genre : **Le Sentier de la gloire**
Studio : **M6/TF1/TPS Cinéma**
Éditeur : **Warner Home Vidéo**
Distributeur : **Warner Home Vidéo**
Date de sortie du film : **2000**
Durée du film : **1 h 45**
Réalisateur : **Thomas Gilou**
Producteurs : **Aïssa Djabri, Farid Lahouassa, Manuel Munz.**
Acteurs principaux : **Richard Anconina, José Garcia, Bruno Solo, Gad Elmaleh, Gilbert Melki, Daniel Prévost, Elisa Tovati, Aure Atika.**
Musique : **Ishtar**

Inutile de les présenter : les superstars de La Vérité déboulent en DVD. Voilà qui va plaire à tonton Maurice et aux quelque 7,9 millions de fans.

Un bonus original : les dialogues en karaoké pour rejouer les scènes les plus hilarantes.

La Vérité si je mens 2

par Christophe Séfrin

Look the ring ! Le film « noumber ouane » du box office enfin chez toi, mon frère ! Elle est pas belle la vie ? Déjà 7,9 millions de clients en salle et maintenant pour toi tout seul. Touche un peu la matière : du dividi made in chez nous, avec les lettres WHV dessus, Varnère Home Vidio ! Regarde comme tu vas être beau avec et comme tu vas pouvoir te la donner ! La vérité, si t'es déçu, j'comprends pas ! Sur la tête de l'attachée de presse, c'est de la bombe ! Tu vas pouvoir retrouver tous tes amis du Sentier : les Benamou, les Boutboul, Eddie, Serge, Patriiick et même quelques nouveaux comme Gad Elmaleh déguisé en Dov ou Daniel Prévost en Vierhouten, un salaud de la grande distrib' qui manque de couler la boîte d'Eddie. Et Enrico ! Poï, poï, poï ! Y a aussi Chochana, et, crois-moi, elle est bonne Chochana ! Même que Loana, à côté, elle fait pas le poids ! Alors tu le prends mon dividi ?
Tu veux savoir ce qu'il y a dedans ? Tu me fais pas confiance ? Mate l'image comme elle est belle : lumineuse, étincelante, avec des contrastes forts et des couleurs chaudes. Quoi la rayure à 32 min 55, quelle rayure ? C'est la pellicule qu'est comme ça ! Et écoute ce son ! Du cinq point un de chez monsieur Dolby qu'on dirait de la dentelle avec sa B.O. XXL et ses effets taillés dans le dos qui te font un look d'enfer. Le DTS, quel DTS ? C'était au cinéma ! Sur la Torah, t'en n'as pas besoin là. D'abord, t'as l'ampli DTS toi ? Non ? Alors… Tu veux des extras en plus ? Tiens, je te les donne, prends-les : le commentaire de Thomas Gilou qui te dit tout, du générique à la James Bond au casting de slips pour José Garcia, les 8 scènes inédites (5 min 34), le best of de l'émission *FrequenStar* avec Laurent Boyer (tu connais Laurent ?) pour retrouver toute l'équipe (27 min 12). T'en veux encore ? Bon, d'accord, tiens, je te les fais au même prix : un micro-trottoir de 5 min 52, même que tout le monde a trouvé le film super, quatre scènes en karaoké pour rejouer les séquences les plus drôles avec tes copains en appuyant sur la touche Angle de ta télécommande, la bande-annonce, les filmos, le clip d'Ishtar avec la pub de la B.O. (eh, c'est du business fils !). Des bonus cachés ? Qué bonus cachés ? Mais c'est parce que c'est toi : tiens, je te planque le bêtisier (2 min 03), c'est cadeau ! Alors, tu m'en prends combien ? 10 000, 20 000 ? Quoi, un seul ? Tu veux me tuer ou quoi ? Bon, O.K., mais tu reviens avec tes copains pour la Vérité 3 !

- *Langue : français.*
- *Sous-titres : français pour malentendants, anglais, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Beau DVD malgré une fâcheuse tendance à la récup' en ce qui concerne les bonus. Quant au commentaire clairsemé de Thomas Gilou, rien qui n'ait déjà été vu ou entendu. Menus et transitions remarquables qu'il faut saluer, sous-titrage pour malentendants bien venu.

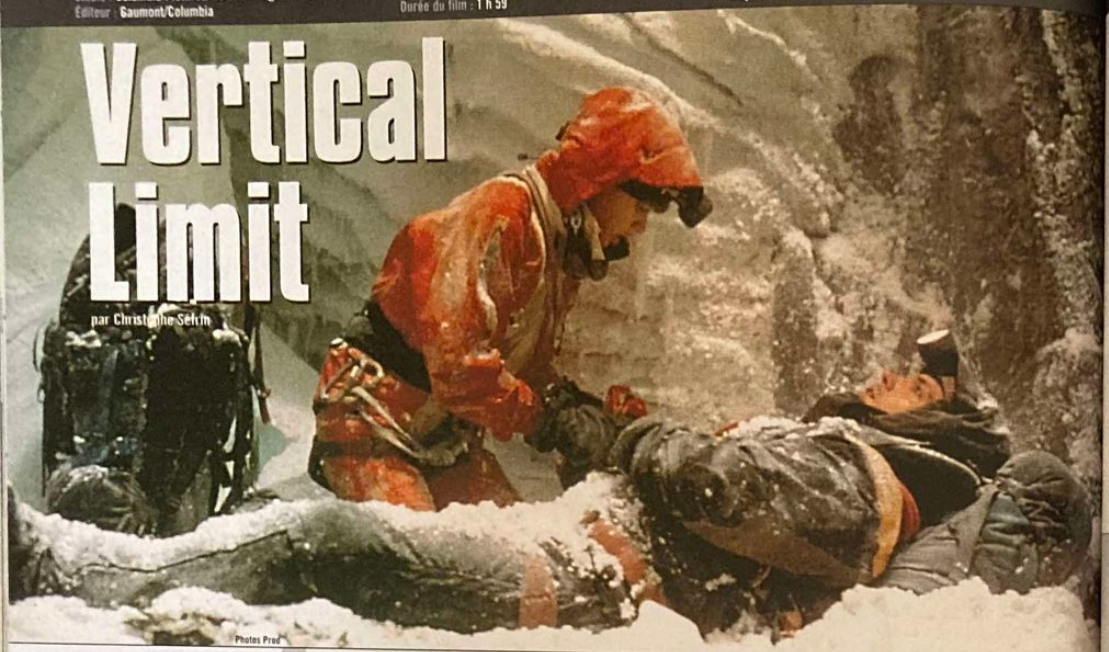
Note du DVD : 7/10

Mise à part une déplorable petite rayure, l'image se pare de couleurs superbes.

Genre : Hollydays on ice
Studio : Columbia Pictures/Mountain High Productions
Éditeur : Gaumont/Columbia
Distributeur : Gaumont/Columbia
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 59
Réalisateur : Martin Campbell
Producteurs : Martin Campbell, Robert King, Marcia Nasatir, Lloyd Phillips.
Auteurs principaux : Chris O'Donnell, Robin Tunney, Scott Glenn, Izabella Scorupco, Bill Paxton, Nicholas Lea, Alexander Siddig.
Musique : James Newton Howard

Vertical Limit

par Christophe Sehm



Photos Prod

Du grand spectacle, idéal pour votre écran géant et vos enceintes haut de gamme même si le DTS est absent. Rien de tel qu'une balade en montagne pour se vider la tête…

Le K2 est le plus haut sommet du monde. C'est aussi le plus dangereux : 70 % des kamikazes qui en entament l'escalade y restent. Cryogénisés ad vitam æternam… Le paradoxe reste que c'est après avoir atteint le sommet que l'on y laisse généralement sa peau, lorsqu'à bout de forces, la descente prend souvent des tournures tragiques. Le triomphe du *Masque de Zorro* a donné des ailes au réalisateur Martin Campbell qui prend ici de l'altitude en franchissant la « limite verticale », autrement baptisée « la zone de la mort ». Située entre 7 300 et 8 000 mètres, c'est la frontière au-delà de laquelle tout alpiniste sait qu'il joue sa vie à chaque seconde. Le cadre idéal pour un film « alliant des scènes d'action à couper le souffle et des séquences jouant sur l'émotion, dixit Campbell ». L'idée de départ est celle d'une opération de sauvetage : prisonnière des glaces aux côtés d'un milliardaire adepte de sensations fortes, une alpiniste chevronnée attend que son frère lui porte secours. Le frangin est bon grimpeur, mais le compte à rebours a déjà commencé… Si l'histoire tarde à se mettre en place et si la plupart des personnages s'avèrent beaucoup trop caricaturaux, *Vertical Limit* déploie une impressionnante avalanche de scènes d'action, offrant à plusieurs reprises quelques vertigineuses poussées d'adrénaline. Pour extrêmes que soient ces sensations de fraîcheur, tout n'est pas forcément bon à prendre. De façon étonnante, certains trucages sont totalement ratés. Comme l'ouverture, lorgnant grossièrement sur celle de *Mission impossible : 2*. Son rendu s'avère à peine meilleur que celui de la séquence d'anthologie de la *Mort aux trousses* où, 41 ans plus tôt, Cary Grant et Eva Marie Saint escaladaient le Mont Rushmore… en studio !

Image décevante mais son percutant

Le DVD aurait pu corriger certains de ces défauts visuels en rééquilibrant, par exemple, des dosages de lumière parfois inégaux dans une même scène. Si Campbell parle effectivement de « réétalonnage » (lire l'interview), il semble que *Vertical Limit* soit passé à côté. Consolation : la bande-son est étourdissante. Bien qu'en « simple » Dolby Digital 5.1 (le film avait aussi été projeté au cinéma en DTS), elle s'avère d'une richesse impressionnante tant dans les ambiances que dans les effets surround. Comme ces salves de canons pakistanais (23 min 35) d'un réalisme inquiétant ou cette tempête de neige (34 min 57) qui annihile tout désir de rechausser les skis l'hiver prochain.

Une belle épaisseur de bonus vous attend au sommet. Tous sont sous-titrables. À commencer par le commentaire hors-pistes de Martin Campbell et Lloyd Phillips, l'un de ses coproducteurs. Rarement avait-on eu droit à un tel étalage de superlatifs : « extraordinaire », « génial », « superbe », « éblouissant »… laissant parfois peu de place à de quelconques considérations techniques ou explications sur la direction d'acteurs au-dessus de 3 000 mètres. Les autres suppléments lèvent davantage le voile sur cette « épreuve d'endurance » que fut le tournage. Regardez-les seulement après le film. Bien documenté, un making of de 24 min révèle les secrets de l'entraînement de Chris O'Donnel et Robin Tuney, l'impressionnante logistique imposée par les décors naturels ou encore à quel point les caprices de la météo faisaient trembler chaque membre de l'équipe. En 8 chapitres, « Au cœur de l'aventure » va plus loin dans les explications donnant souvent la parole aux guides ou alpinistes de renom qui épaulèrent la production. Une mention toute particulière pour un bref module de 3 min 22 où Ed Viesturs, l'une des stars mondiales de la grimpe, raconte comment il a miraculeusement échappé à une avalanche lors de l'une de ses ascensions… Pour ancrer davantage Vertical Limit dans la réalité, le DVD exhume enfin un documentaire de la National Geographic Society (12 min 55) à la gloire de ceux qui relevèrent le défi du K2. Que des Américains…

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, arabe.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

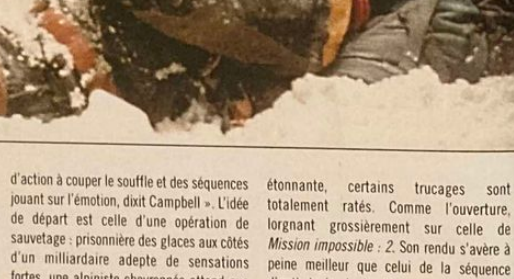
1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : *Dans la lignée de* Cliffhanger, *une aventure très impressionnante bien que le film soit inégal. Malgré une qualité d'image non constante, ce DVD offre son lot de sensations fortes grâce à une V.O. et une V.F. au rendu 5.1 détonnant. Des bonus intéressants, mais un commentaire trop laudatif (genre : on s'aime bien).*

Note du DVD : 6/10

Les bonus vous révèleront les inconvénients d'un tournage en haute altitude, avec interventions d'alpinistes chevronnés en sus.



Des effets spéciaux pas toujours très réussis.

L'excellente qualité du son rattrape les défauts de l'image.

Interview de Martin Campbell

Après *GoldenEye* et le *Masque de Zorro*, le réalisateur chausse les moonboots et retrouve un genre qui lui va plutôt bien, l'action.

Play2Mag : Lors de la sortie du film, le quotidien Libération avait écrit que 99 % du budget de production avait dû être dépensé en effets spéciaux…

Martin Campbell : Non, absolument pas ! En fait, les effets spéciaux représentent 5,5 millions de dollars du budget du film dont le coût global avoisine les 80 millions. À l'ère du numérique, les gens ont de plus en plus tendance à analyser les effets spéciaux, leur proportion, à tenter de discerner les vraies prises de vue des scènes truquées. Je pense que 99 % du budget de *Star Wars* a dû, en effet, être dépensé ainsi et… 1 % pour rémunérer les acteurs (rires)…

Pensez-vous que, de nos jours, un film puisse encore être réalisé sans effets numériques ?

Je n'imagine pas qu'un film comme *Vertical Limit* puisse encore l'être. Le tournage est beaucoup trop difficile et dangereux. Cela dit, revenir à un film plus simple, sans effets, m'excite aussi beaucoup.

Vous êtes-vous fait peur durant le tournage ?

Beaucoup de personnes avaient en charge la sécurité et veillaient à ce que rien n'arrive de fâcheux à quiconque. Cela ne nous a pas empêchés d'affronter un ou deux moments particulièrement dangereux. Nous sommes notamment rentrés d'une longue scène de tournage en hélicoptère et avons dû atterrir dans une véritable purée de pois.

Aviez-vous revu les autres films de montagne et d'escalade, comme Cliffhanger ou la Sanction avec Clint Eastwood, avant d'entamer le tournage ?

Je les ai TOUS vus et revus ! En ce qui concerne *la Sanction*, je trouve chaque séquence d'escalade parfaite, mais le film est détestable. Son intrigue n'a pas de sens. Dans l'ensemble, je pense que *Cliffhanger* est le meilleur du genre. D'autant qu'à l'époque, il avait été réalisé sans effets numériques…

Êtes-vous accro au DVD ?

Pas accro, mais j'adore le DVD. D'abord pour la qualité que ce support propose. Ensuite pour la possibilité d'y découvrir des extras. Mais, à mes yeux, la qualité d'image et de son est sa plus grande vertu. En tant que réalisateur, j'apprécie beaucoup la possibilité de réétalonner certaines images et d'obtenir un rendu en tous points fidèle à mes souhaits, ce qui est purement impossible dans le cadre d'une projection en salle. Lorsque l'on tire des copies cinéma, le processus est mécanique et peu fiable, alors qu'avec le DVD, le transfert s'effectue sans la moindre déperdition. Il permet de visionner le film de façon optimale, comme si l'on possédait le master original.

Columbia vous avait-elle demandé de penser au DVD de Vertical Limit en parallèle à son tournage ?

Non, cela n'a jamais été mentionné. Il avait seulement été précisé que *Vertical Limit* ferait l'objet d'une édition DVD attentionnée. Durant le tournage, je n'ai « pensé DVD » qu'au regard du making of qui était réalisé au jour le jour.

Avez-vous des tabous en matière de DVD ?

Ce que je ne permets pas, c'est la présence de scènes coupées au montage ! Si je les ai éliminées, c'est parce que je les estimais mauvaises. Ce sont des déchets. Il n'y a aucune raison pour que le public les découvre. Si elles avaient mérité d'être vues, je les aurais naturellement incorporées au film.

Y aura-t-il une suite au Masque de Zorro ?

Oui, dès que j'aurais achevé *The Note Book*, un film romantique dont le projet me tient à cœur.

GoldenEye, votre James Bond réalisé en 1995, trouve aujourd'hui sa place dans une prestigieuse collection de DVD. L'avez-vous achetée ?

Non ! (rires) Ce qu'ils ont fait avec les James Bond me rend malade. Ils ressortent les films tous les six mois, avec, à chaque fois, des éditions spéciales. C'est uniquement commercial, avec toujours les éternelles variations autour du même thème.

Êtes-vous amateur de jeux vidéo ?

Non. Je sais que GoldenEye a été un grand succès en jeu vidéo. Je n'avais pas travaillé dessus. C'est un domaine en dehors de ma juridiction.

Martin Campbell : « Je refuse de dévoiler mes scènes coupées sur DVD. »

Genre : Abyss repetita
Studio : Studio Canal/Universal Pictures
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Pictures

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 51
Réalisateur : Jonathan Mostow
Producteurs : Dino et Martha De Laurentiis.

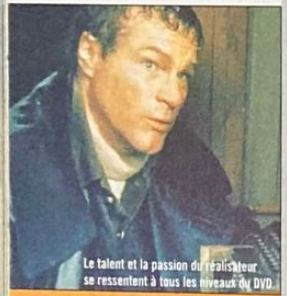
Acteurs principaux : Matthew McConaughey, Bill Paxton, Harvey Keitel, Jon Bon Jovi, David Keith, Thomas Kretschmann.
Musique : Richard Marvin

Photos Prod

U-571

par Christophe Séfrin

Un film de guerre oppressant dans les profondeurs abyssales de l'océan. Quand la fiction rattrape l'histoire, celle de la Seconde Guerre mondiale ou celle plus récente du Koursk.



Le talent et la passion du réalisateur se ressentent à tous les niveaux du DVD.

U-571 en 10 chiffres

- **600 tonnes** : le poids de la réplique du U-Boot construit spécifiquement pour le film d'après des vieilles photos (il n'existe plus d'appareils de ce type).
- **70 mètres** : sa longueur.
- **180 chevaux** : sa puissance.
- **5 000 tonnes** : le poids du destroyer allemand que l'on voit dans le film.
- **50 %** : le volume supplémentaire qui lui fut donné par ordinateur pour qu'il soit plus imposant.
- **5** : le numéro du plateau des studios de Cinecitta, à Rome, où le film fut tourné.
- **22 kg** : le poids de la caméra portée à l'épaule et ayant servi à toutes les scènes à bord du sous-marin.
- **15 %** : le volume supplémentaire qui fut donné en studio au poste de pilotage du U-Boot afin que l'équipe ait plus de place pour travailler.
- **9 millions de litres** : la capacité du réservoir où certaines scènes en mer furent reconstituées. Il fallait le vider et le remplir tous les deux jours car des résidus d'explosion, après le tournage de certaines séquences, rendaient l'eau opaque !
- **20** : le nombre de versions successives montées de la scène-clé de *U-571*, qui fait basculer le film à une heure de la fin. À elle seule, elle a nécessité 9 mois de montage.

Passionné par les submersibles, Jonathan Mostow (Breakdown) eut l'idée de ce film après la visite d'un sous-marin à San Francisco. Il entreprit des recherches minutieuses et façonna son scénario en hommage aux films du genre (*Das Boot, Run Silent, Run Deep, Destination Tokyo*), avec ce qu'il appelle une « sensibilité à l'ancienne ». Entendez que *U-571* est à 100 % véridique. Pas un geste dans les commandes du bâtiment, pas une réplique dans les ordres donnés à bord qui ne correspondent à ce qu'était la réalité de ces engins, bêtes noires de la Bataille de l'Atlantique. Jusqu'au chiffreur Enigma, héros de l'histoire, qui est un modèle d'origine. Cet appareil ultra-perfectionné, qui servait aux Allemands à crypter leurs messages, devient ici l'objet de convoitise d'un petit groupe de soldats américains menés par Matthew McConaughey (prononcez « Mac Co-no-hi » !). Après avoir arraisonné en pleine mer un U-Boot ennemi, cette escouade de sous-mariniers devient prisonnière du navire en perdition qu'il va non seulement falloir faire fonctionner, mais aussi diriger pour se défendre des agressions en surface et autres grenadages en profondeur. De façon très injuste, le film n'a pas remporté le succès espéré. Cette édition DVD permet d'en discerner les nombreuses qualités, tant dans la mise en scène ou le jeu des acteurs qu'à travers une narration faisant preuve d'une intelligence peu coutumière à Hollywood.

Techniquement, la perfection !

« Je comprends que les gens qui regardent le DVD tentent de trouver des erreurs dans le film », lance le réalisateur, dans son commentaire audio (V.O. sous-titrée). Se livrant à une véritable analyse de son travail, sans emphase, mais avec un recul propice à ce qu'il considère comme autant de « réflexions », Mostow relate les moindres détails du tournage, parlant également souvent du DVD et de ses qualités. Elles frisent ici la perfection. L'une comme l'autre, les pistes Dolby Digital 5.1 et DTS sont des merveilles du genre, offrant à l'oreille mille et un détails sonores venant torpiller les enceintes arrière d'effets gauche/droite ahurissants. L'image nous plonge dans les délices d'un Cinémascope à l'étalonnage remarquable, sans que jamais la présence des deux pistes DTS (souvent au détriment de la définition !) ne se fasse sentir. Déclinant les superbes menus 3D du premier disque où est gravé le film, un second DVD rassemble une jolie flotte de bonus (V.O. sous-titrée). Si le making of est d'une longueur frustrante (6 min 18, seulement), il est complété par une section baptisée « Coup de projecteur », permettant non seulement d'explorer les coulisses du tournage avec plus de profondeur (13 min 54) mais aussi à McConaughey de s'exprimer. Un intéressant module intitulé « Témoignages » rassemble des entretiens avec des vétérans (28 min) dont certains menés par Jonathan Mostow lui-même. Au lieu de nous livrer en pâture quelques « sound-bites » (brefs extraits d'interviews), comme c'est souvent le cas ailleurs, l'éditeur a choisi de les accoler aux filmographies, offrant ainsi de compléter celle de Bill Paxton, par une réflexion de… 34 secondes. La démarche reste astucieuse.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, français pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1
DTS

2.35 *16/9 compatible 4/3*

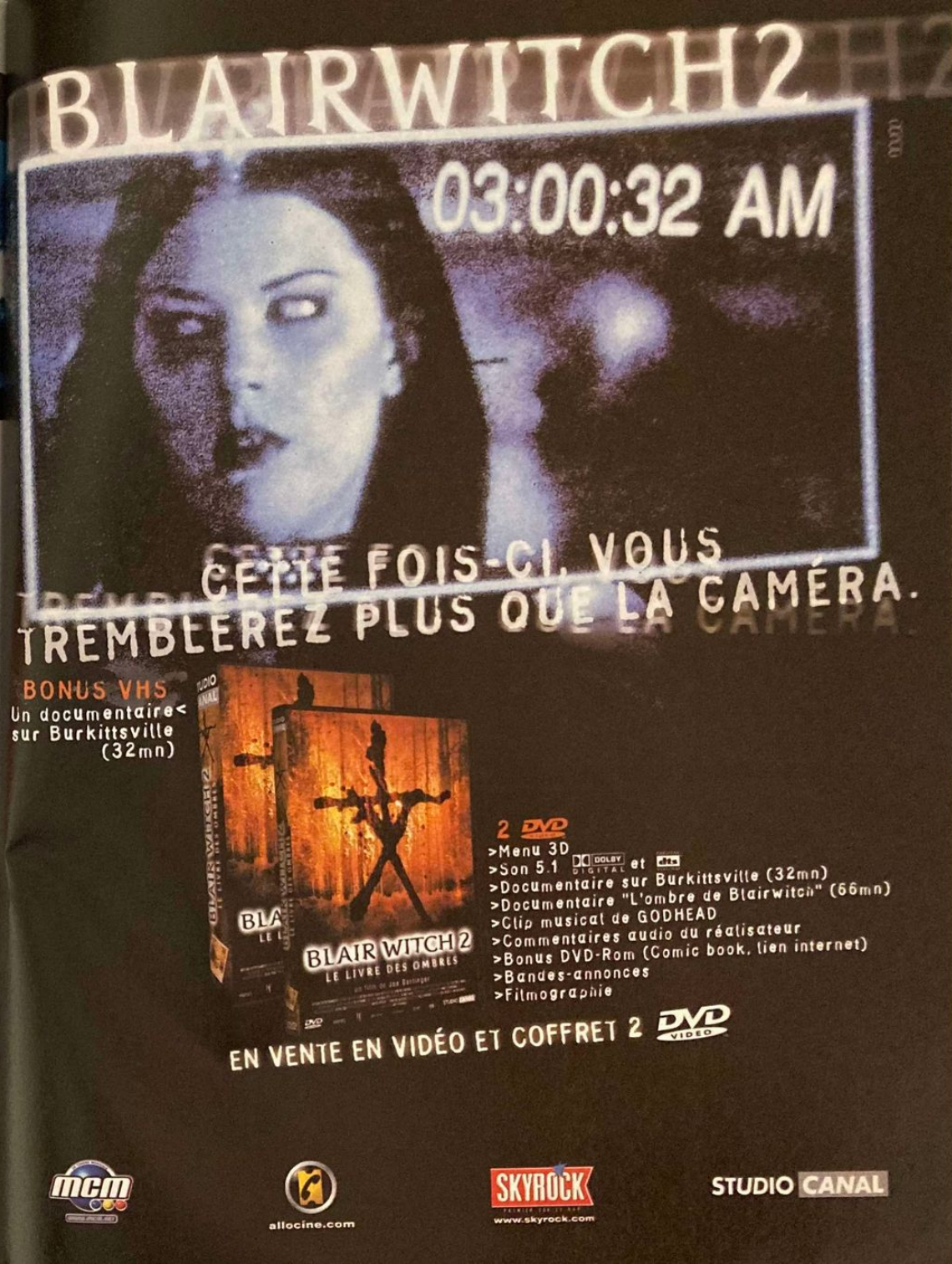
Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, simple couche

L'essentiel : Sans doute le plus beau DVD de la rentrée en termes de technicité. Très bon film de guerre également, mené avec passion par un réalisateur captivé par son sujet et désireux de faire de son mieux plutôt que d'en faire trop. C'est d'ailleurs lui qui supervise les bonus réunis sur un second disque.

Note du DVD : 8/10

Rien à jeter : bon film, bon son, bonne image, excellents bonus.



Genre : L'amante religieuse
Studios : Block 2 Pictures/Jet Tone Production Co./ Paradis Films.
Éditeur : Paradis Films

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2001
Durée du film : 1 h 33
Réalisateur : Wong Kar-wai

Producteurs : Wong Kar-wai, William Chang.
Acteurs principaux : Tony Leung, Maggie Cheung, Rebecca Pan, Lai Chen, Ping Lam Siu, Chi-ang Chi, Man-Lei Chan.
Musique : Mike Galasso

Une histoire romantique touchée par les grâces du numérique. Un DVD hors pair.

Photos Prod

In the Mood for Love édition limitée

par Christophe Séfrin

Deuxième plus grand succès du cinéma chinois en France après *Tigre et dragon*, *In the Mood for Love* doit son titre à une vieille chanson de Bryan Ferry. Si le premier disque de cette consistante édition se fait un devoir de restituer le film dans toute sa grandeur émotionnelle grâce à une image et un son qui lui font honneur (le film est également accessible par un chapitrage musical), le second DVD vient jouer les semeurs de trouble en bousculant la vision même que l'on avait de l'œuvre. Quelques scènes coupées (et remontées par Wong Kar-wai pour la circonstance) y sont effectivement révélées et commentées, offrant une approche inédite de la troublante histoire d'amour entre Tony Leung et Maggie Cheung. Le thème central s'aventure effectivement sur d'autres pistes narratives qui furent abandonnées au cours d'un tournage de 15 mois. Parmi les 2 h 30 de suppléments rassemblés (interview, making of… jusqu'à la recette de la soupe de sésame pour 12 personnes !) et s'offrant au fil d'une navigation intuitive, beaucoup de séquences s'attachent à nous faire partager la démarche créative de l'auteur. En 12 pages, un luxueux « Guide du voyageur » présent dans le boîtier du DVD nous aide dans les méandres de ce second disque. Un menu caché est accessible après avoir remporté une petite partie de mah-jong : il faut alors s'inscrire sur un site Internet dédié et attendre un mail de retour avec code d'accès. Celui-ci ouvre notamment les portes d'une « leçon de cinéma » de Wong Kar-wai donnée à Cannes (15 min) et proposée en multiangles.

- *Langues : cantonais, français, espagnol, mandarin.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, espagnol, grec, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 (cantonais, français) | *Dolby Digital 2.0 surround (esp., mandarin)*

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 simple face, double couche | *Disc 2 simple face, double couche*

L'essentiel : Injustement oubliée par le Jury du Festival de Cannes 2000, cette bouleversante histoire d'amour a pris sa revanche en salle avec plus d'un million de spectateurs. Offrant une pléthore de documents autour du film et de son univers, son double DVD s'impose comme un monument numérique en hommage à une œuvre qui touche l'âme.

Note du DVD : 9/10

Titre original : Once Were Warriors
Genre : Brave Hearts
Studio : Communicado
Éditeur : Studio Canal

Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 1994
Durée du film : 1 h 39
Réalisateur : Lee Tamahori

Producteur : Robin Scholes
Acteurs : Rena Owen, Temuera Morrison, Mamaengoroa Kerr-Bell, Julian Arahanga.
Musique : Murray Mc Nabb

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 2.0 stéréo

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, simple couche

L'essentiel : Un film poignant à petit budget qui fut salué par les critiques à l'époque. Le DVD reprend cette œuvre, sans fioritures.

Note du DVD : 6/10

Photos Prod

L'âme des guerriers

par Christophe Séfrin

Un film populaire aux antipodes des productions hollywoodiennes vides de sens.

C'est le plus connu des trois long métrages de Lee Tamahori (*Les Hommes de l'ombre*, *À couteaux tirés*). Son premier. Son meilleur, aussi. Véhiculé par un excellent bouche à oreille, *L'âme des guerriers* nous est aujourd'hui proposé dans un écrin numérique qui en exalte les moindres qualités. Pour les uns, l'occasion de se frotter une première fois à ce poignant portrait d'une famille Mauri en quête d'identité. Pour les autres, celle d'apprécier davantage encore le jeu de l'actrice Rena Owen, en mère de famille partagée entre un mari violent, un fils aîné à la recherche de ses racines, un cadet poursuivi par la justice et deux fillettes, dont la plus grande connaîtra un destin tragique. A priori, tout sauf 1 h 39 de franche rigolade. Surtout, une œuvre sans concession, brute et brutale, à mille lieues des stéréotypes hollywoodiens. Film à petit budget, bouteille à la mer au nom d'un peuple tout entier et d'une cause en particulier, *L'âme des guerriers* n'avait pu, à l'époque, bénéficier d'un tournage en coulisses. Il ne faut donc pas s'étonner de l'absence de suppléments notables (quelques filmos et la bande-annonce en V.O. sous-titrée sont proposées). On profitera cependant d'une copie magnifique, restituant avec beaucoup de fidélité, tant une image chaleureuse qu'une bande-son qui, dans sa version originelle sous-titrée, rend cette œuvre encore plus attachante.

LES SUPER-HÉROS FONT LEUR RENTRÉE !

SUPERMAN
ÉDITION SPÉCIALE EN DVD

SON DOLBY DIGITAL 5.1
ET + DE 2H DE SUPER BONUS :
• COMMENTAIRE AUDIO DU RÉALISATEUR
• PISTE MUSICALE SEULE
• 3 DOCUMENTAIRES SUR LES COULISSES DU TOURNAGE
ET AUSSI : DES SCÈNES COUPÉES, DES BOUTS D'ESSAI, DES BANDES-ANNONCES, UNE PARTIE DVD-ROM AVEC STORYBOARDS ET SUPER-LIENS...

DÈS LE 5 SEPTEMBRE www.supermandvd.com

SUPERMAN 2
L'AVENTURE CONTINUE

MEL GIBSON
MADMAX

ATTENTION UN SUPER HÉROS PEUT EN CACHER UN AUTRE !

MAD MAX ENFIN EN DVD LE 3 OCTOBRE

DVD VIDEO

ALERTE ORANGE

Genre : Scary Movie effrayant
Studio : Dimension Films/Miramax
Éditeur : Film Office
Distributeur : Paramount

Date de sortie du film : 1996
Durée du film : 1 h 46
Réalisateur : Wes Craven
Producteurs : Cary Woods, Cathy Konrad.

Acteurs principaux : Neve Campbell, David Arquette, Courteney Cox, Drew Barrymore.
Musique : Marco Beltrami

Une belle édition qui vous permettra de profiter des capacités DTS de votre PS2 et de son ampli.

- Langue : anglais, français.
- Sous-titres : français imposé sur la V.O.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS (anglais)
Dolby surround (français)

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

Interdit aux -16 ans

L'essentiel : Cette édition collector remplace avantageusement le premier DVD, sorti il y a trois ans. L'image se porte mieux et la V.O. gagne en puissance et en frissons avec le DTS. Le passionnant commentaire audio justifie à lui seul l'achat de cette sanglante galette un peu juste en bonus.

Note du DVD : 7/10

Photos Prod

Scream édition collector

par François-Cyril Géroult

Une piste Dts présente sur cette édition collector.

L'intérêt des bonus est plutôt faible.

De retour dans une édition collector, le premier et le meilleur épisode de la trilogie du père de Freddy Krueger apporte son lot de frissons numériques à la PS2. Et pour mieux se faire entendre, la V.O. bénéficie, en plus du Dolby Digital, d'une piste DTS 5.1 dynamique et stressante à souhait. L'image n'est pas délaissée, avec une amélioration notable de sa qualité, grâce à l'utilisation d'un DVD double couche. Le menu principal bénéficie d'un graphisme en 3D (mais seules les transitions sont animées). L'interactivité copieuse, sans être exhaustive, nous propose le commentaire audio sous-titré de Wes Craven accompagné du scénariste Kevin Williamson. Leurs propos passionnants, nourris d'anecdotes, justifient à eux seuls l'achat de ce DVD. Le réalisateur évoque tous les problèmes liés à la violence du film et à sa censure pendant le tournage et au montage. Il explique la présence inhabituelle, au générique de fin, d'un non-remerciement à la direction du lycée de Santa Rosa, qui a stoppé net le tournage après un mois. Craven philosophe même un peu : « Je considère que les films d'horreur sont plus un exutoire à nos peurs refoulées qu'à notre violence refoulée. » Plus décontracté mais toujours sous-titré, le making of (24 min) est un condensé des interviews de la première édition et des coulisses du tournage de l'édition américaine. Agréable, ce document n'aborde pas assez les techniques de fabrication d'un film, faute de matière adéquate. Pour les joueurs, un petit quiz permet d'approfondir ses connaissances sur le film en 15 questions. Il n'y a rien d'autre à gagner qu'un extrait récompensant chaque bonne réponse. Encore deux petits coups sur le pad pour découvrir la bande-annonce en V.F. (de qualité moyenne) et, en bonus caché, un petit bêtisier (4 min) en V.O. uniquement.

Genre : Deep Impact viril
Studio : Touchstone Pictures
Éditeur : Touchstone Home Video
Distributeur : Buena Vista

Date de sortie du film : 1998
Durée du film : 2 h 24
Réalisateur : Michael Bay
Producteurs : Jerry Bruckheimer, Gale Anne Hurd, Michael Bay.

Acteurs principaux : Bruce Willis, Billy Bob Thornton, Liv Tyler, Ben Affleck, Will Patton, Steve Buscemi.
Musique : Trevor Rabin

Rien de bien attrayant pour cette édition collector. Sauf peut-être les bonus sur les effets spéciaux.

Photos Prod

Armageddon édition collector

par François-Cyril Géroult

Une nouvelle édition d'*Armageddon*, qui aurait mérité beaucoup mieux...

- Langues : français, anglais, italien, tchèque, hongrois.
- Sous-titres : 12 dont anglais et français
- Nbre de disques : 2

Dolby Digital 5.1 (anglais, français, italien)

Dolby Digital 2.0 surround (tchèque, hongrois)

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 simple face, double couche (film)

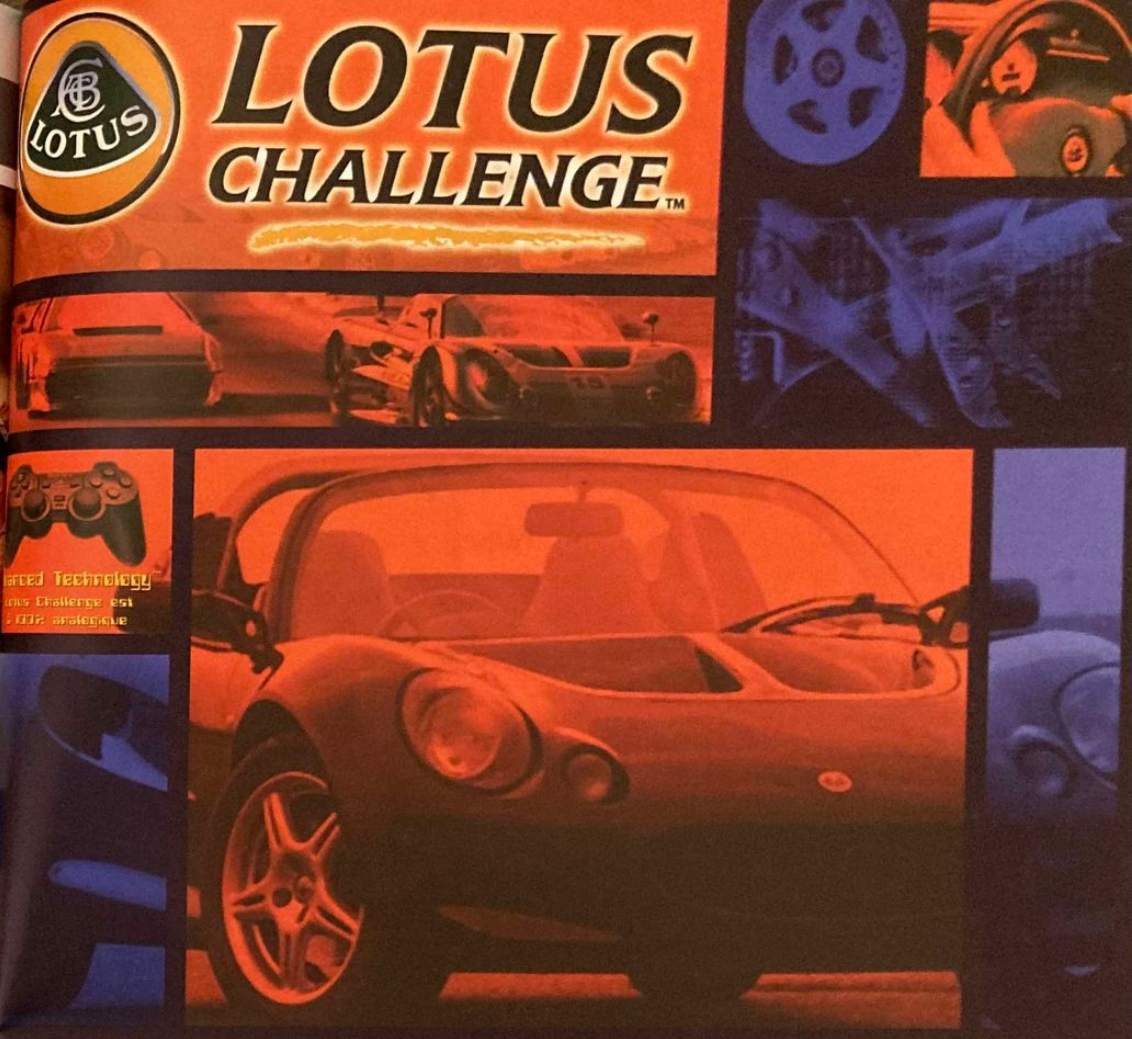
Disc 2 simple face, simple couche (sup.)

L'essentiel : Cette nouvelle édition collector d'Armageddon, pourtant ornée du prestigieux label Criterion, n'est pas des plus complètes. Seul argument justifiant son achat, la passionnante demi-heure consacrée aux effets spéciaux, proposée sur le deuxième disque.

Note du DVD : 6/10

Parti sauver le monde dans une édition dépourvue de suppléments, Bruce Willis revient de l'espace avec un deuxième disque de bonus et le prestigieux label Criterion. De quoi rassurer votre PS2 ? Pas si sûr. Si l'image 16/9 est toujours aussi spatialement belle, le son Dolby Digital 5.1 aussi dévastateur, les sous-titres viennent curieusement s'imposer sur les visages des acteurs. Sur la première édition, le sous-titrage masquait déjà le bas de l'image ; sur cette dernière version, il vient se placer presque au milieu de votre écran. L'interactivité s'enrichit de menus 16/9, mais seule la page d'accueil est animée. Un deuxième disque regroupe les suppléments spatiaux en V.O. sous-titrée à commencer par quelques scènes abandonnées (3 min 30) sans réel intérêt. Un coup de pad et direction la section « effets spéciaux » (31 min), de loin, comme de près, la plus intéressante d'ailleurs. Trois responsables des effets visuels de la société Dream Quest Images nous parlent avec passion de leur travail sur le film. Les propos tenus sont parfaitement illustrés et passionnants. On apprend ainsi que l'astéroïde exterminateur est né sur des serviettes en papier, avant de finir sous la forme d'une maquette en polystyrène aux dimensions impressionnantes. La séquence de destruction de notre capitale, qui a nécessité plusieurs semaines de travail pour une dizaine de secondes à l'écran, est entièrement décortiquée. Des essais pyrotechniques au compositing final. Dans le même esprit, la section « décors du film » (7 min 13) est consacrée à la trop courte interview du chef décorateur. Et pour finir, les story-boards complets de deux séquences, le clip *I don't want to miss a thing* présenté par le groupe Aerosmith, et la bande-annonce du film en V.O. sous-titrée mais sans 16/9 ni Dolby Digital 5.1. L'absence du réalisateur, dans ces suppléments, nuit franchement à cette édition collector.

LOTUS CHALLENGE™



De nouvelles sensations analogiques pour la nouvelle génération de simulation automobile

- Intelligence artificielle compétitive et réaliste
- Dégats et chocs impactant, immédiatement, votre conduite
- 38 véhicules mythiques à débloquer
- 30 missions et cascades inédites
- 3 modes compétitions
- 1 à 2 joueurs

GAGNEZ UNE LOTUS ELISE™

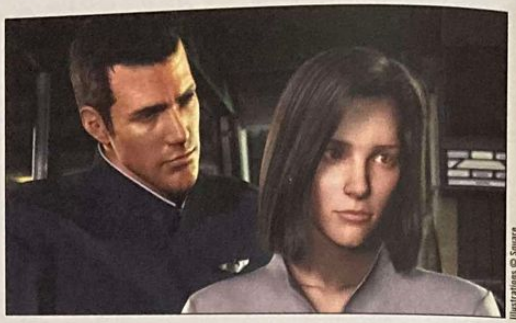
avec Virgin Interactive, du 1er Octobre au 15 décembre, et retrouvez chaque semaine sur turbo.fr les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge. Plus d'informations, en octobre, dans ce magazine.

Kujo FUN TV turbo.fr Virgin INTERACTIVE

Acteurs réels et acteurs virtuels

par Dave Martinyuk

Où l'émotion se calcule…



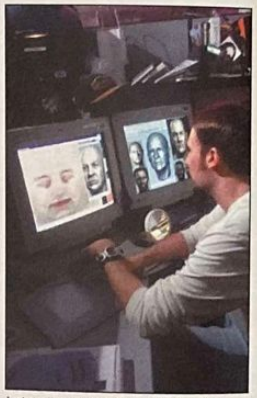
Illustrations © Square

La sortie, à la mi-août, du film *Final Fantasy* nous donne matière à réflexion. Jamais encore, jusqu'à présent, des êtres créés de toutes pièces par la main de l'homme n'avaient pris vie de façon aussi réaliste. Dès lors, une question se pose : que nous réserve l'avenir et la technologie de l'imagerie de synthèse ? Les stars de demain seront-elles virtuelles ? Le présent nous fournit déjà quelques éléments de réponse…

Si l'idée de regarder des films où tous les acteurs sont virtuels n'est pas nouvelle, il est tout de même certain qu'avant aujourd'hui, les techniques dont nous disposions ne permettaient pas à ce concept de prendre corps pour devenir réalité. Aujourd'hui, un premier pas a été franchi grâce à *Final Fantasy : les créatures de l'esprit*, et il est intéressant de se pencher de nouveau sur le sujet. On a souvent dit que les arts du cinéma et du jeu vidéo avaient, avec le temps, tendance à se rapprocher. Avec ce film, cela n'a jamais été aussi vrai. Depuis Final Fantasy VII sur PSone, on savait que Square était capable de réaliser de grandes choses, mais le travail de quatre ans passés sur le film et les progrès réalisés en quelques années, sont époustouflants. On ne parle pas ici de simple adaptation, on parle d'une société spécialisée dans le jeu vidéo, qui a investi des moyens colossaux pour développer un véritable film. Square est même allé jusqu'à créer certains outils spécifiques, pour que se concrétise la réalisation de ce long métrage d'exception. Pour concevoir la chevelure d'Aki Ross, l'héroïne du film, Square a, par exemple, développé un logiciel spécial, car il n'en existait pas d'assez puissant pour ce qu'il désirait faire. Pas étonnant quand on sait que les cheveux d'Aki sont au nombre de 60 000 et qu'ils sont tous indépendants les uns des autres…

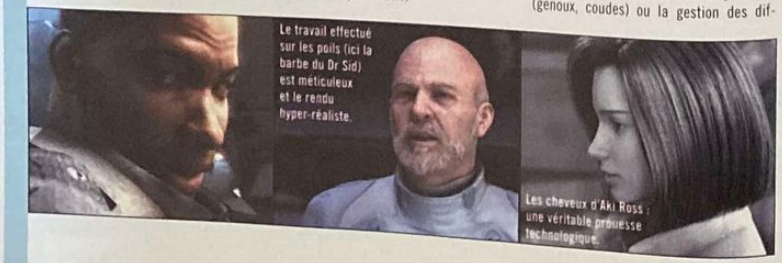
L'imagination aux commandes

L'intérêt de créer un film où rien n'est réel et où les acteurs sont virtuels, c'est bien de pouvoir donner corps à un univers jamais vu et de laisser parler son imagination. En l'occurrence, Hironobu Sakaguchi, grand maître d'œuvre, a ici concrétisé un rêve : réunir le meilleur de la technologie numérique, avec les plus grands artistes du genre, pour donner naissance à une nouvelle forme de réalité. Si rien n'est ici réel, il fallait tout de même impérativement faire naître, dans le cœur du spectateur, des émotions : angoisse, excitation, tristesse… Les modèles humains, aussi bien réalisés soient-ils, ne sont rien de plus que des robots, si on ne ressent rien en les observant. Le jeu des émotions qu'il faut faire transparaître sur un visage réclame un travail énorme et un talent rare. Car s'il y a des acteurs qui effectuent des séquences de motion capture pour aider les animateurs lors des scènes d'action, il n'existe en revanche pas de « capture d'émotions », avec des algorithmes déterminés pour animer un visage et faire bouger ses traits. Là, c'est le talent des artistes qui parle, et rien d'autre. Hironobu Sakaguchi le souligne : « C'est un véritable défi de représenter des êtres humains ou de simuler leurs expressions, leurs mouvements, leurs cheveux, leurs vêtements, parce que notre œil est naturellement expert et critique. » Rien ne saurait être plus vrai…



Le travail sur les textures des visages est challenge titanesque…

En ce qui concerne le travail sur les textures, on a demandé aux artistes (de tous les horizons ; on pouvait compter plus de vingt nationalités différentes sur le projet) de coller le plus possible à la réalité. Une demande presque paradoxale, car elle implique une certaine forme d'imperfection avec, par exemple, des points noirs et des rides sur la peau, ou encore des reflets pour la sueur, etc. Tout, de la création des costumes au skinning des visages, en passant par la retouche des jointures (genoux, coudes) ou la gestion des dif-

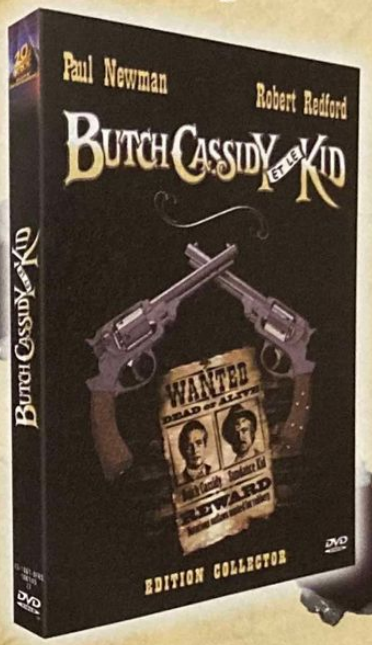


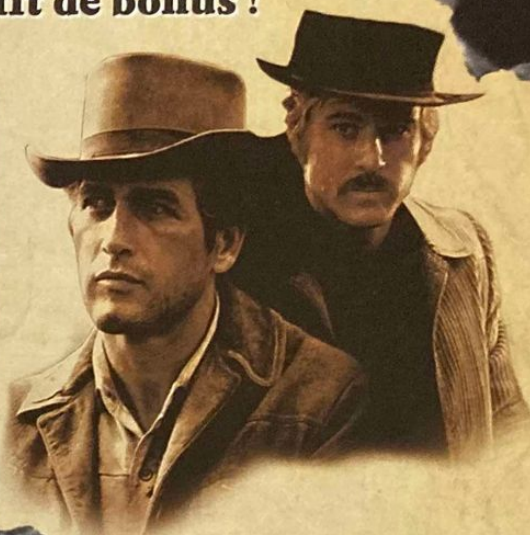
Le travail effectué sur les poils (ici la barbe du Dr Sid) est méticuleux et le rendu hyper-réaliste.

Les cheveux d'Aki Ross : une véritable prouesse technologique.

WANTED EN DVD VIDEO !

Butch Cassidy et le Kid
pour délit de bonus !

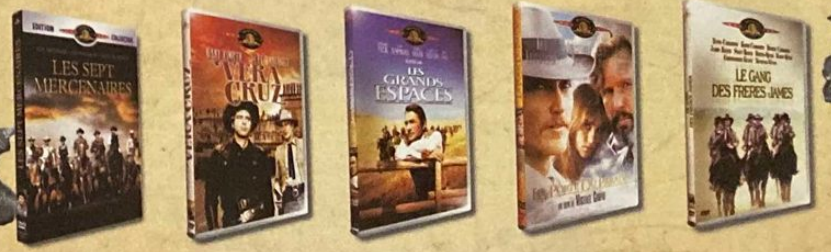




- Une image remastérisée
- Un son d'origine restauré pour une qualité optimale
- Un documentaire inédit de 42 minutes
- Des interviews et pleins d'autres surprises

L'histoire vraie de 2 héros légendaires
Le film culte aux 4 Oscars®
avec Paul Newman et Robert Redford

EGALEMENT DISPONIBLES



LES LÉGENDES DU WESTERN EN DVD VIDEO

Ananova, présentatrice virtuelle

Les figures virtuelles sont nombreuses sur le réseau des réseaux, Internet, mais il y en a assez peu qui « remplacent » les humains pour vous proposer des services. C'est toutefois le cas d'Ananova, une présentatrice virtuelle très connue, capable de vous fournir de véritables bulletins d'informations (pour le moment seulement en anglais). Chacun des sujets qu'elle commente est entrecoupé de photos qui illustrent ses propos. Comme Ananova le dit elle-même : « Je suis le visage sympathique d'un réseau d'informations. Je fais ce que les humains sont incapables de faire : je peux fournir des millions de pages d'informations à des millions de gens en même temps et à volonté. » Et de conclure, de façon presque ironique : « C'est curieux, mais il semblerait que vous, les humains, fassiez plus confiance à une femme virtuelle qu'à un homme en chair et en os. » À méditer… www.ananova.com

férentes sources de lumière, a réclamé un travail de fourmi et une attention de tous les instants. On peut penser ce que l'on veut de *Final Fantasy*, sur un pur plan cinématographique (et pas forcément du bien), mais en tout cas une chose est sûre : ce film marque d'une pierre blanche l'histoire du cinéma d'animation et il mérite bien des égards. Le public américain l'a néanmoins boudé (no comment) et sur les quelque 850 millions de francs que le film a coûté, il n'a, pour l'instant, outre-Atlantique, rapporté que 230 millions de bénéfices. Si cela freine la mise en chantier d'autres productions du genre (car il reste une marge de progression, c'est certain), ce sera en tout cas bien triste…

Numérique et cinéma, définitivement liés ?

Depuis maintenant de nombreuses années, le cinéma et les outils numériques sont intimement liés. Au-delà de la représentation plus ou moins réaliste de personnages à part entière (Al McWhiggin dans *Toy Story 2*, Jar-Jar Binks dans *Star Wars Episode I*, etc.), on sait désormais que, dans certains films, le visage des doublures est remplacé par celui d'un acteur. Cela se révèle particulièrement pratique lorsque ce dernier meurt, même si cela semble déplacé à dire. Prenons *The Crow* par exemple. Brandon Lee, victime d'un accident, est mort sur le tournage. Résultat, sur certaines scènes, son visage a été utilisé, appliqué, alors que c'était une autre personne qui jouait (ex. : la scène où il se maquille devant un miroir brisé, ou bien celle où il tombe d'une fenêtre). Même chose avec Oliver Reed (qui joue le rôle de Maximo), dans *Gladiator*, mort pendant le tournage et qu'il a bien fallu mettre en scène d'une façon ou d'une autre sans tout reprendre à zéro… Bref, la technique numérique au service du cinéma est une réalité certaine, dont on saurait désormais difficilement se passer, surtout sur certains types de films (reconstitution du Colisée dans *Gladiator*, par exemple). En ce qui concerne les acteurs virtuels, il faut bien rester conscient que la vie qui leur est insufflée, c'est à des êtres humains qu'ils la doivent. Laissons à ce propos le mot de la fin à George Lucas, dont l'avis sur la question peut être considéré comme indiscutablement professionnel : « Tous les acteurs sont réels, ils sont tous en chair et en os. Le débat sur les acteurs virtuels est donc ridicule. La performance d'acteur est un tout, dans l'image et dans la voix. Pour les soi-disant acteurs virtuels, tout le monde participe. La personne qui fait la motion capture est un acteur. Celui qui s'occupe ensuite de l'animation un autre acteur… Ce sont des gens très talentueux qui travaillent tous ensemble. L'ordinateur est incapable de faire tout cela tout seul. » Nul ne saurait le démentir…

« Exprimer l'esprit d'un être humain, c'est exprimer la vie elle-même… » Hironobu Sakaguchi

Le travail effectué sur les personnages nous ferait presque oublier les décors. Ces derniers ont pourtant bénéficié d'un soin incroyable.

Des acteurs en phase de motion-capture. 31 capteurs se trouvent sur chaque combinaison et 16 caméras spéciales filment le tout.

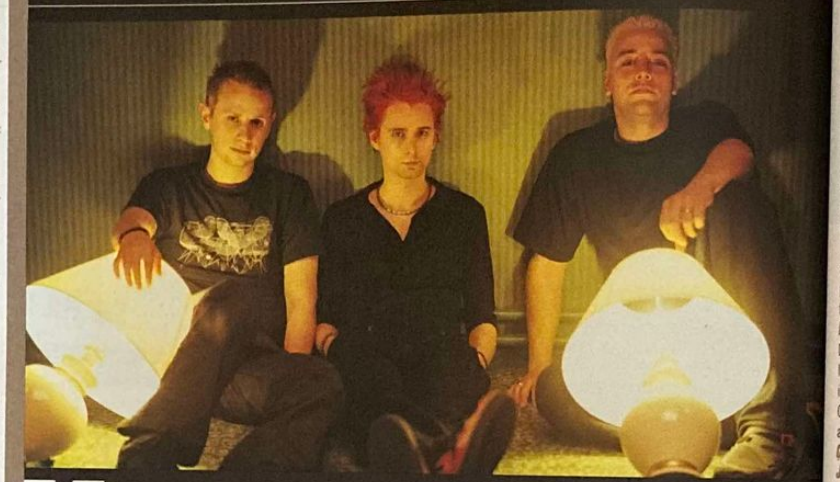
Avant d'être créés sur ordinateurs, les décors sont dessinés à la main.

DVD Magazine n°2

Le magazine + 1 film en DVD pour 49 francs !

En vente chez votre marchand de journaux

Interview



Muse

Concerts et BO de GT3

Par Grégory Szriftgiser

Matthew Bellamy (chant, guitare, piano), Chris Wolstenholme (basse, chœurs), et Dominic Howard (batterie) ont à peine plus de 20 ans. Ils ont pourtant déjà sorti deux albums. On eut beau les comparer à Radiohead (du temps de « The Bends »), ils n'en initièrent pas moins un mouvement puissant, mature, qui semble parti pour durer. Interview de ces artistes hors du commun, dont l'un des titres fait d'ailleurs partie de la B.O. de GT3...

C'est vers la Place de Clichy, dans le 17e arrondissement de Paris que nous avons rencontré Muse. Le trio originaire de Devon (un des coins les plus paumés de Grande-Bretagne) cartonne déjà avec son nouvel album. Casquette PlayStation 2 vissée sur le crâne, tasse de café en main et dictaphone prêt, je m'assois à côté de Dom, Chris en face de moi. Matt n'est pas encore là... Ils ont l'air crevés et pour cause : ils sont rentrés à 6 heures du mat' des Bain-Douches. Dom s'interroge sur ma casquette, en attendant que Matt arrive.

Dom : T'es super sponsorisé PlayStation !

Play2Mag : Euh... si on veut ! Vous jouez aux jeux vidéo ?

Dom : Bof... c'est pas trop notre trip... on prend plus trop le temps maintenant.

Pas grave, on va parler d'Origin of Symmetry.

(Je sors l'album de mon sac, « sponsorisé » lui aussi PS2)

Il y a plusieurs peintures à l'intérieur du livret... Elles ont été spécialement réalisées pour l'album ?

Dom : Oui, nous voulions faire quelque chose d'un peu particulier. Nous sommes allés voir plusieurs artistes en leur demandant de réaliser une œuvre du nom de « Origin of Symmetry ». Onze... ou douze ? (il hésite et prend le livret du CD en main pour recompter). Douze. Chacun a fait des trucs un peu différents, sur des supports différents et on a voulu rassembler cela comme un tout, sous cette forme. L'idée était de créer de l'Ordre. *Origin of Symmetry*, c'est ça : amener de l'ordre dans le chaos. Ordonner le chaos. C'est ce qui a motivé un peu cet album, amener des tas d'idées différentes, pour les rassembler en un tout.

Amener de l'ordre au chaos... c'est donc la même chose pour la musique ?

Dom : Je pense, oui. On doit voir les choses sous un tas d'angles différents : la façon dont la musique est écrite, comment on y pense... car on ressent de nombreuses émotions et on a plusieurs idées différentes, au cours de la vie. On a juste pris des trucs ; les chansons sont comme une collection de toutes ces idées.

Vous avez enregistré cet album à la sortie d'une longue période de tournées...

Oui. Nous en avons fait une partie l'année dernière en septembre. Juste après la tournée. On a crée *New Born, Bliss, Plug-in Baby, Dark Shines*, nous avons réalisé ces tracks avec Dave Botterill (ndlr : producteur de Tool et Deus). Ensuite, on a eu un peu de temps, puis on est reparti en tournée. Puis, de nouveau un peu de temps libre...

Vous les avez jouées sur scène ces nouvelles chansons.

Oui, on les a jouées quand on est allé au Japon et en Australie. Nous jouions *New Born* et *Plug-in Baby*. Ensuite, nous avons eu environ un mois à la fraîche, puis nous avons fait le plus gros des autres chansons, vers Noël. Nous les avons enregistrées en janvier.

Cet album, contrairement au premier, est plus... symphonique, presque baroque. Avec beaucoup de nappes sonores en arrière-plan...

Dom : Oui, il y a vraiment pas mal d'idées et d'influences là-dessus. Nous avons énormément écouté et joué du piano ; c'est une des grosses influences. Tout l'album est bien plus dynamique que le premier. Beaucoup de chansons sont plus longues, plus « grosses ».

Pour le premier, vous étiez plus dans l'esprit brut, guitare, basse, batterie. Et cette fois, il semble que vous vous soyez plus préoccupé du détail...

Oui, il y a eu une grosse période pendant laquelle nous avons changé, après 18 mois de tournée. On en apprend beaucoup sur soi et ce qu'on fait, en tant que groupe. On s'arrête dans des tas d'endroits, on essaie de pointer ce que c'est et de le retranscrire dans ce qu'on enregistre. D'une manière plus évidente que pour le premier album. Nous avons aussi utilisé plus de sons électroniques, tout en écoutant des groupes comme Air ou Daft Punk. Nous avions de vieilles influences provenant de classiques et, avec des trucs modernes, nous avons essayé de mixer tout cela ensemble. Ça donne des effets étranges !

(Matt arrive finalement, puis part s'allonger sur la moquette un peu plus loin, les jambes posées contre le mur. On le regarde tous les trois, l'air mi-amusé, mi-interloqué)

Etrange, disions-nous...

Dom : Oui, bon... tout en rappelant beaucoup le classique. Oui, mais c'est juste une des influences, ça reste tout de même très rock !

Chris : C'est juste que les influences de cet album sont plus larges, en fait.

Ça ne sonne pas comme du rock, pourtant. J'ai du mal à penser que c'est du rock...

Dom : Tu penses ce que tu veux, hein, moi je trouve que c'est très rock, « Plug-in Baby » !

Je veux dire par là que ce n'est pas du rock tout bête, en termes de structure par exemple...

Dom : Ah oui, c'est certain que, niveau arrangements et structure, c'est un peu différent de ce que font la plupart des groupes. On a évité le typique couplet/refrain, couplet/refrain... Là, on a expérimenté un peu. Surtout au niveau des arrangements. Mais en fait, il y a souvent 6 à 7 éléments différents au sein d'une seule chanson. Ça bouge tout le temps, de haut en bas... c'est ça la dynamique un peu spéciale.

Personnellement, quels groupes écoutez-vous en ce moment ?

Dom : Jimi Hendrix, Soundgarden, l'album Superunknown qui est vraiment bon, Rage Against the Machine... d'ailleurs, on attend avec impatience ce qu'ils vont faire avec Chris Cornell au chant (ndlr : l'ex-chanteur de Soundgarden va, en effet, prendre la place de Zack de la Rocha de RATM pour une nouvelle formation) !

Ah oui, en effet...

Dom : ...bien que ce ne soit pas vraiment le même groupe, du coup ! Mais, euh, d'ailleurs ils ne vont pas garder le même nom, si ?

Non, je crois qu'ils vont le changer.

Dom : Oui, ça vaut mieux, il faut qu'ils le changent !

Vous écoutez un peu d'Electro ?

Dom : Mmmm, récemment, j'ai écouté le dernier Air, qui n'est pas mal du tout. J'écoute toujours Aphex Twin. Et aussi, Soul Wax. Tu connais Soul Wax ?

Non...

Dom : C'est très bien Soul Wax, faut l'écouter. C'est un bon groupe de rock, ils sont Belges. Ils ont fait un set pour un DJ qui faisait une fête à Londres, c'était vraiment bien. Ils mixent des trucs façon The Breeders, avec quelques trucs hip-hop.

Vous pensez quoi de la Britpop façon Oasis ?

(Dom regarde Chris, et tous deux ricanent)

Dom : Ben, que ce soit la britpop ou la musique en général, en ce moment, la tendance est à l'acoustique, l'introverti et finalement au « en retard » ! Nous n'avons rien à faire avec ça. Moi, je n'écoute pas cela. Il y a quelques bons groupes, c'est juste que... ben, ça n'est pas très excitant.

Pourtant, ils représentent actuellement la musique anglaise...

Dom : Oui, je sais. C'est triste, non ?

Chris : C'est juste que c'est toujours la même chose. Il y a des tas de groupes qui arrivent, tout le temps. Je regarde parfois MTV et ils font tous en permanence la même chose.

Dom : Ouais il y en a tellement... Ça se passe toujours ainsi, par vagues successives, jusqu'au moment où quelqu'un arrive et lâche un pet...

(Chris éclate de rire, Dom se retient)

Dom : ... et tout le monde fait pareil après. Ça va peut-être changer. C'est ce qu'on essaye de faire en tout cas, surtout sur scène !

Et ça marche en Angleterre ? Comment les gens prennent Muse ?

Dom : Plutôt bien, on a pas mal de fans.

Chris : Oui, les gens commencent à vraiment rentrer dedans. Ils ont l'air de bien comprendre ce que l'on fait, et ils apprécient.

Dom : Mais en Angleterre, ça change toujours assez vite, les mouvements de masse.

Ils tendent à se débarrasser de cette Britpop particulière ?

Dom : Nan, je crois qu'il y a toujours un bon paquet de gens qui veulent aller voir ça. Mais c'est assez diversifié en Angleterre. Il y a aussi les groupes comme Limp Bizkit ou Papa Roach, qui marchent bien. C'est assez extrême comme mix... il y a le côté metal, rock, puis l'autre plus indie...

Vous aimez ce genre de musique, métal, comme par exemple Linkin Park ?

Dom : Mmm... non.

Pourquoi ?

Chris : C'est comme le style anglais... c'était bien au départ...

Dom (faisant un bruit de pet avec sa bouche) : Mmmm, moi j'aime Rage Against the Machine, ça c'est bien.

Tout ce qu'ils ont fait ? Tous les albums ?

Dom : Tous.

Tu ne trouves pas qu'ils sonnent un peu pareil ?

Dom : Non, moi je trouve qu'ils sont tous très différents. Beaucoup de gens ont adoré le premier, mais pas trop les suivants. Mais j'adore Battle of Los Angeles, le dernier album qui est brillant. C'est le meilleur. Les groupes comme Linkin Park ou Papa Roach sont de bons groupes, mais je ne les écoute pas vraiment. Les Slipknot, par contre, sont vraiment bons. Je les suis à fond. Live, c'est top, ça saute, ça se balance dans la foule, ça se bastonne...

Revenons à Origin of Symmetry. Les paroles sont un peu négatives... Il n'y a pas une seule chanson qui dise « tout va bien ». Cela parle essentiellement de passion destructrice.

Dom : Mais la vie est comme ça, ça ne vient pas de nous ! Sont abordées des choses différentes, des émotions mélangées qui bougent entre plusieurs extrêmes, des points de vue divers entre lesquels il faut choisir, et on ne sait pas toujours pour quoi opter. Mais ainsi, chacun peut faire sa propre interprétation. On choisit la partie qui touche particulièrement et on peut toujours se faire 2 ou 3 idées différentes de ce dont la chanson parle. Dans une chanson, tu peux prendre ce que tu veux et tracer tes parallèles. En ce sens, elles sont assez ouvertes.

Que penses-tu de ce que fait actuellement Radiohead ? Ils ont pris un sacré virage...

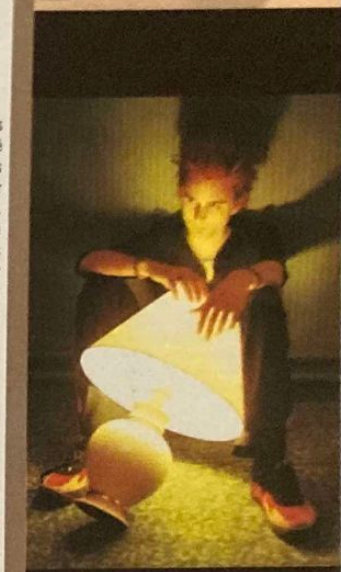
Dom : Je pense que la musique est OK, mais je crois surtout que ce qu'ils ont fait, d'avoir aussi dramatiquement changé, c'est bien. Les gens font : « Mais qu'est-ce que vous avez produit ? » et se demandent s'ils aiment toujours. C'est une bonne chose à faire. Et puis, ils savent qu'ils pourront toujours revenir à ce qu'ils ont su créer auparavant.

Beaucoup de gens vous ont comparé à eux.

Dom (souriant) : Oui, il fut un temps. C'est un nom qui est souvent revenu... Mais plus maintenant. Plus du tout. Nous avons probablement eu des influences similaires, mais comme je l'ai dit, ce qu'ils font, changer, c'est bien. C'est ce que nous voulons faire aussi, d'un album à l'autre. Mais nous sommes très différents (de Radiohead) aujourd'hui.

Et vous savez vers quoi vous voulez aller ?

Dom : Non, pas vraiment pour l'instant. Les albums ont de toute façon changé au cours du temps, à force d'être joués. Et ça changera encore. Quand on est en tournée et après avoir interprété des chansons pendant une année, on découvre des choses différentes. Maintenant, on peut aller dans des tas de directions, on verra !



Origin of Symmetry, second album de Muse sorti en juin 2001, caracole déjà en tête des charts.

Showbiz, le premier album du trio, sorti il y a deux ans.

Brèves

Le dernier opus horrifique de Stephen King, ***Dreamcatcher***, va être adapté par Lawrence Kasdan. Rappelons qu'il y est question de quatre potes d'enfance amenés à protéger la Terre du Mal. Casting inconnu pour l'instant.

Au registre des comics prochainement portés à l'écran, on trouve ***Hulk*** et ***Wonder Woman***. Ang Lee (*Tigre et Dragon*) réalisera le premier dans lequel Lou Ferrigno, interprète du personnage au petit écran, fera une apparition. Dans le second, c'est Sandra Bullock qui est en pole pour le rôle-titre. Il va lui falloir un sacré Wonderbra !

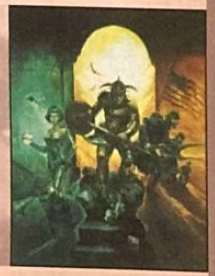
Cube, le thriller claustro de Vincenzo Natali, va connaître une suite. ***Hypercube*** (tout est dans le titre) sera réalisé par Andrzej Sekula, directeur photo de *Pulp Fiction* et de *American Psycho*.

LES JOUETS N'AURONT QU'À BIEN SE TENIR

Pour la 3e fois consécutive, le parc des expositions de Montpellier accueillera le *Salon du Jouet*, les 31 novembre, 1er et 2 décembre 2001. Bon, ça a peu d'intérêt pour vous, à moins que vous n'ayez entre 4 et 10 ans ou que vous soyez parent. Mais il était important de signaler que notre domaine commun de prédilection ; le jeu vidéo, occupe à lui seul un des trois pôles d'attraction du salon.

LE MONDE DU JEU

La rentrée rime avec salon, comme chaque année me direz-vous. Oui, mais là, nous avons une surenchère dans la grandeur, avec chaque fois plus d'exposants, plus de place faite au jeu vidéo. Notez sur vos tablettes, le 5e salon, Le **Monde du Jeu**, qui se tiendra du 28 au 30 septembre 2001 à l'Espace d'Auteuil. Il vous donnera accès à des parties de jeux en réseau et à toutes sortes d'activités liées au jeu vidéo. (60 F l'entrée).



Cinéma

LA PLANÈTE DES SINGES

par Christophe Narbonne

Tim Burton revisitant la Planète des Singes, c'était excitant. À l'arrivée, on reste sur notre faim.

Remake light de Tim Burton. États-Unis. Avec Mark Wahlberg (Leo Davidson), Tim Roth (Thade), Helena Bonham-Carter (Ari)... Scénario : William Broyles Jr., Lawrence Konner, Mark Rosenthal. Photo : Philippe Rousselot. Musique : Danny Elfman. Prod. : Richard D. Zanuck... Distr. : UFD. 2 h 00.

Où il est toujours question d'un astronaute crashé sur une planète, dirigée par des singes qui commandent aux hommes. De ce postulat original, Pierre Boulle avait tiré un roman puissant (et Franklin J. Schaffner un film mythique) qui, sous couvert d'évolution à l'envers, stigmatisait les dérives de la civilisation. On pouvait donc attendre de Tim Burton qu'il pratique à ce remake un lifting aussi réussi qu'à *Batman*, mélange de noirceur, d'humour et de réflexion humaniste. Tous les ingrédients sont bien présents mais allégés. Comme si le cinéaste américain le plus créatif n'avait pas réussi à s'affranchir de la lourdeur du film de commande. Le message est réduit à un couplet naïf sur la tolérance, les gentils sont très gentils et les méchants sont très méchants. Comme dans un Disney... Esthétiquement, en revanche, la réussite est incontestable. Les décors sont somptueux et les maquillages de Rick Baker (*Le Grinch*) sont oscarisables. Mark Wahlberg, de son côté, ne supporte pas la comparaison avec Charlton Heston et se fait voler la vedette par Tim Roth, dans la peau velue de l'ignoble Thade.

sortie le 29 août

Cinéma

par Christophe Narbonne

VIDOCQ

Aventures numériques de Pitof. France. Avec Guillaume Depardieu (Vidocq), Guillaume Canet (Etienne Boisset), Preah (Inès Sastre), André Dussollier (Lautrennes)... Scénario : Jean-Christophe Grangé, Pitof. Photo : Jean-Pierre Sauvaire. Musique : Bruno Coulais. Prod. : Dominique Farrugia, Olivier Granier. 1 h 40.

Inconditionnels de la série télé avec Claude Brasseur, ce film n'est pas pour vous ! Le scénariste Jean-Christophe Grangé (*Les Rivières pourpres*) a laissé libre cours à son imagination débridée pour accoucher d'une histoire aux confins du fantastique, du thriller et du gore. Un *Pacte des loups* bis à grand renfort d'effets visuels ébouriffants. Le film est carrément un effet spécial à lui tout seul puisqu'il est le premier à être tourné en numérique haute définition. Nique les Américains, cocorico ! Passé le réflexe cocardier de l'autosatisfaction, regardons ce qu'il y a derrière ce *Vidocq* techniquement virtuose. La bonne idée est de démarrer le film sur la mort du héros, victime d'un alchimiste serial killer caché derrière un masque réfléchissant. Le reste (l'enquête du biographe de Vidocq pour résoudre le mystère) fait se succéder des rebondissements plats, les acteurs semblant en outre mal dans leurs guêtres XIXe siècle. Attention au syndrome blockbuster : tout dans l'image, peu dans le scénario...

sortie le 19 septembre

L'un des films français les plus attendus de l'année, pionnier des effets spéciaux numériques made in France, se révèle inégal.

Brèves

Bifrost le retour

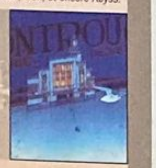
La revue des mondes imaginaires revient après 6 mois d'absence. Toujours aussi riche, le numéro 23 nous propose 2 nouvelles complètes (*L'Autre bord*, de Bruce Holland Rogers et *CPCBN*, de David Calvo) plus de trente pages d'actualité romans, livres, B.D. et une interview de l'incontournable Stefan Wul. La mauvaise nouvelle, c'est que cette reprise sera dorénavant trimestrielle et non plus bimestrielle.

Seraphic Feather

Pika éditions sort le sixième tome de *Seraphic Feather*. Le scénario est de Toshia Takeda et il a réussi à mêler, dans la même histoire, la science-fiction d'anticipation, la politique fiction et un zeste de soft sexe. À ce propos, c'est Hiroyuki Utatane, ancien dessinateur dans des magazines nippons hots, qui prête sa plume ici. C'est vif, fin et bien découpé.

Moebius à Montrouge

Du 3 au 24 octobre prochain, la mairie de Montrouge (92) expose des dessins de Jean Giraud, alias Moebius. C'est de loin, l'un des plus célèbres dessinateurs vivants de la planète. Son imaginaire et son graphisme ont grandement influencé la culture fantastique et vidéoludique. Pendant toute la période de l'exposition, il y aura plein de dessins inédits, de planches de B.D. originales, de lithographies à gogo, et autres croquis qui ont été réalisés pour des films comme, *Alien*, *Tron*, et encore *Abyss*.



Bande dessinée par Le PiXX

Neil Gaiman : Stardust

Difficile de parler de *Stardust* sans parler de son écrivain Neil Gaiman. C'est presque aussi dur de présenter Gaiman sur une 1/2 page, alors qu'il en faudrait 300 pour bien faire.

Auteur : Neil Gaiman
Éditions : J'ai Lu
Collection : Millénaires
Prix : 89 F

Quand on lui pose la question : « Quel est votre métier ? », Neil Gaiman répond : « Raconteur d'histoires »... Oui, le mot « storyteller » n'ayant pas d'équivalent dans la langue de Molière, il a bien fallu créer un néologisme. Mais cet auteur britannique le mérite bien. Gaiman passe son temps à créer des histoires fantastiques, aussi bien pour ses B.D. que pour ses romans. Ses récits sont fondamentalement urbains et bien anglais, et ce, quel que soit le pays dans lequel ils se déroulent. D'une manière générale, Gaiman passe son temps à nous faire vagabonder dans des mondes envahis par des éléments fantastiques. Ainsi, dans sa série B.D., Sandman, qui a duré plus de 7 ans et qui comprend 74 numéros, il se sert des pouvoirs oniriques de son personnage pour le rendre plus puissant. À l'inverse, dans la B.D. *Death*, il donne corps à l'incarnation de la mort, dans un Londres contemporain. *Stardust*, le roman qui vient de sortir chez J'ai Lu, est une exception à la règle. Cette fois-ci, il est question du voyage d'un jeune anglais dans le monde des féeries. Là où les sorcières tiennent captives des princesses, jusqu'à ce que la Lune perde sa fille la semaine des deux lundis, ou encore, dans un monde où les étoiles qui chantent peuvent tomber du ciel, pour devenir filantes. Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas lu de contes de fées. Il était temps que ça change, et grâce à Gaiman, le changement est là.

Death © DC Comics Vertigo

Roman

Rêves de guerre

par Cécile Lando

Thomas Day signe là son premier roman, après maintes nouvelles. *Rêves de guerre*, roman de fantasy ébauché il y a une quinzaine d'années, s'illustre par la violence et la force des sentiments des personnages, aussi bien haineux qu'amoureux.

Auteur : Thomas Day
Éditions : Mnémos
Collection : Icares Fantasy
Prix : 140 F

À Languerrilh, la puissance fait loi. La princesse guerrière, Lyrhène, règne violemment sur le pays haäsgardien, inspirant crainte et respect. Le pouvoir et la force de l'empire sont préservés par la présence du mage Dalvid N'Monadliath, dont les plongées ensommeillées dans un monde onirique peuvent modifier la réalité. Mais le mage, vieillissant et affaibli par les rêves que Lyrhène lui réclame, se meurt. N'Kahn Hadessa, l'impitoyable maître d'armes né d'un rêve vengeur du mage, part chercher le petit-fils de ce dernier, Faë, afin de lui transmettre les pouvoirs magiques de Dalvid. Élevé loin de la capitale Languerrilh, Faë aspire davantage à des activités pacifistes et paysannes qu'à devenir un mage puissant, aux ordres d'une cruelle princesse. Et c'est le moment que vont choisir les Toxians, ennemis au sang brun, pour envahir Haäsgard. Fidèle à lui-même, Thomas Day nous décrit avec force détails, les diverses souffrances infligées par les guerres. La violence n'est pas, dans ce roman épique, le thème narratif essentiel. La douleur bien que souvent présente naît des divers sentiments des personnages, dont les ambitions s'opposent. L'amour maudit et interdit, touche chacun des personnages et fait des ravages bien plus grands que les batailles livrées. Le style riche, et quelque peu adouci diront certains fans, est agréablement servi par un scénario intelligent. Vous n'aurez de cesse jusqu'à la dernière ligne, de vouloir connaître le destin tragique des héros, qu'il s'agisse du sage et bon Faë victime de ses ascendances magiques, de la sauvage Lyrhène rongée par son amour impossible pour l'impitoyable créature N'Kahn, ou de ce dernier au lourd passé de 10 000 ans de guerres uniquement motivées par les giclées de sang et la solitude du maudit errant. C'est avec impatience que l'on attend déjà la suite, *Rêve de guerre : N'Ki reine cruelle*.

PlayStation®
GAME SHOW
TENEZ-VOUS PRETS...
PLAYSTATION GAME SHOW : UN ESPACE DE 600 M2
TOUS LES MEILLEURS JEUX DE LA PS ONE & DE LA PS2
MARSEILLE
DU 21 SEPTEMBRE 2001
AU 01 OCTOBRE 2001
FOIRE DE MARSEILLE
PARC CHANOT HALL N°8
LILLE
DU 27 OCTOBRE 2001
AU 04 NOVEMBRE 2001
FOIRE DE LILLE
GRAND PALAIS
game one
funradio
PlayStation.2 Magazine
"PlayStation 2", "PS one" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Brèves

Aaliyah-Aaliyah
Hostile
Si comme beaucoup vous pensez que le R&B est le premier synonyme de soupe laxative, le nouvel opus d'Aaliyah devrait vous convaincre qu'une fois de plus, l'exception confirme la règle. Dommage toutefois que Timbaland (producteur) ne soit pas aussi présent qu'auparavant, car il apporte vraiment « quelque chose de plus » au talent naturel de la belle.

Scream if you wanna go faster - Gerri Halliwell
Emi
Qu'il est loin le temps des Spices Girls ! Gerri a la pêche et cela s'entend sur la douzaine de titres pop-rock de l'œuvre. À défaut d'être émotionnellement retourné par son originalité, on appréciera le carré de la production et l'enthousiasme lyrique de la miss. On remarquera au passage la très propre et dynamique reprise de *It's Raining Men*...

Zik

par Stéphane Hébert

Blowback - Tricky
Epitaph

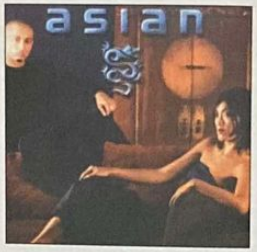
Troisième album en demi-teinte pour Tricky, où on le redécouvre dans une Trip Hop nettement moins introvertie que par le passé. Les morceaux se suivent, mais ne se ressemblent pas tant que ça, le très bon côtoyant le très passable. De fait, on a un peu de mal à suivre la supposée cohérence créative de l'ensemble (à noter la participation des Red Hot, d'Ambersunshower et de Cindy Lauper). À écouter impérativement avant d'adopter, afin de savoir si la qualité de certains morceaux vous fera oublier la médiocrité des autres...

Progressive History X - Fluke
Delabel

Et hop, une compilation de Fluke, qui œuvre dans la techno old school depuis... 1989. Old School pour cause, me direz-vous. Pour ceux qui ne connaissent pas, attendez-vous à de la « dark dance à papa », aux basses binaires new-waviennes, enrobée d'arpégiators, saupoudrée de vocoders et enfin relevée à la TR-808. Parfait, en cas de crise aiguë de revival.

Asian Lounge Music - Divers
Apricot

Voici la compilation house et lounge du bar parisien l'Asian. Mixé par un fidèle des lieux, le très pluriculturel Shun Ty, le double album renferme de vraies perles, qu'il s'agisse de laisser tourner la galette en ambiance ou, au contraire, de mettre plus avant la sensibilité groovienne de la sélection. Dans tous les cas, nous avons là un parfait « Cocktail Time compliant », si vous me permettez l'expression.



Loisirs

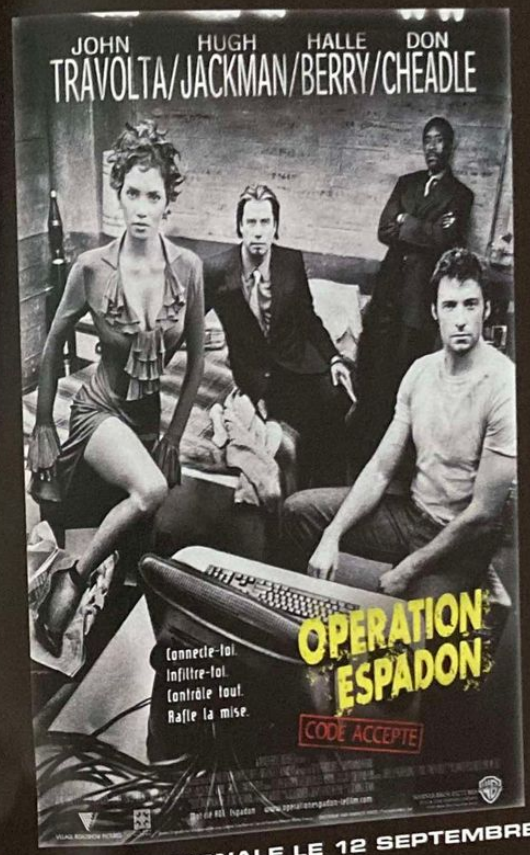
par Cécile Lando

Le parc d'attractions Tomb Raider

Paramount compte bien utiliser à fond ses droits sur le film Lara Croft : Tomb Raider. Rien de surprenant alors à ce qu'un parc de loisir s'en inspire pour une attraction. Préparez-vous à vibrer en 2002 et mettez de l'argent de côté pour le billet d'avion.

Décidément, on n'en finit plus de nous assener de déclinaisons et dérivés de la belle Lara Croft. Petit rappel pour ceux qui auraient été cryogénisés ces cinq dernières années : Tomb Raider est un jeu vidéo dont les cinq premiers épisodes (un par an) sont sortis sur PSone. Très vite, le charisme de Lara Croft, la first lady du jeu vidéo, a conquis le cœur des joueurs. On l'a alors retrouvée partout et sur tous les supports : figurines, égérie vivante et virtuelle d'Eidos, parfum, B.D. et, depuis peu, au cinéma sous les traits d'Angelina Jolie. Du coup, l'annonce faite par la Paramount de la création d'attractions dans un parc reprenant le cadre et les décors des jeux et plus particulièrement du film *Lara Croft : Tomb Raider* ne vous étonnera pas. Tomb Raider : The Ride sera donc une attraction proposée dès 2002 au parc de Paramount's Kings Island dans l'Ohio. Les visiteurs seront plongés dans l'univers de l'héroïne avec, au programme, exploration de tombes, rencontre musclée de malfrats, visite de mystérieux temples et autres surprises. Des scènes se déroulant au Cambodge et en Islande directement inspirées du film défileront dans une atmosphère mystique. On nous promet des révélations lors de l'ouverture de l'attraction, alors qu'on aurait franchement souhaité une promesse de reproduction dans un parc français. Mais là, non... pas encore !

Sensations à la Chaîne



SORTIE NATIONALE LE 12 SEPTEMBRE

{*} Christophe C. 24 ans, Production MCM

COUP DE FILET DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "OPERATION ESPADON", le 12 septembre, retrouvez Vérane et l'équipe du film, dans Cinémascope, le samedi 8 septembre à 16h30.
Rediffusions : dimanche 9 septembre à 11h45 et vendredi 14 septembre à 22h.

LA CHAINE MUSICALE mcm www.mcm.net

MCM disponible sur tous les réseaux de NOOS. 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com

Le volant GT Force : que vaut-il ?

Le monde de la console, au même titre que celui des femmes, est régi par des cycles. Ainsi, nous voilà à la fin d'une période et au commencement d'une autre. Si la PlayStation 2 s'annonce comme l'emblème de cette nouvelle vague, et en attendant que les constructeurs concurrents renouvellent leur gamme, les accessoiristes, eux, n'ont pas perdu de temps. Logitech en profite pour lancer le premier volant à retour de force destiné à une console.

par Jérôme Darnaudet

Ce volant GT Force est peut-être vendu avec le jeu GT3, le seul avec lequel il soit compatible à ce jour.

Mise en garde !

Le GT Force est l'adaptation d'un volant PC répondant à la norme USB. De fait, il est obligatoire que le jeu prévoit son utilisation, ce connecteur n'ayant aucun rapport avec les prises manettes. Faites donc très attention au moment de l'achat. Pour l'instant, seul Gran Turismo 3 s'avère être compatible, suivi prochainement de Battle Gear's 2 de Taito. Inutile d'espérer profiter de la bête sur vos jeux actuels. Vous voilà prévenu.

Habitué depuis des années à jouer aux jeux de voitures via le joypad, vous vous demandez ce que peut apporter un tel périphérique ? Tout, en fait : précision, réalisme, sensations… On redécouvre littéralement le plaisir de conduire. D'ailleurs, quand on y réfléchit, conduire une voiture avec un pad paraît absurde. Preuve en est qu'une fois l'habitude prise de jouer au volant, on ne peut plus faire demi-tour (enfin si, mais en tournant le volant). Côté précision, c'est grandiose. Bien que le joypad dispose de boutons analogiques, seuls quelques millimètres permettent de doser l'accélération ou le freinage. Ces millimètres se transforment en une vingtaine de centimètres sur le pédalier. Idem en ce qui concerne la direction, de sorte que l'on peut être très précis tout en effectuant un mouvement naturel. Enfin, le passage manuel des vitesses devient un vrai plaisir, grâce aux deux boutons « type F1 » situés à l'arrière sur volant.

Vibration vs Retour de force

Pour certaines personnes, la notion de retour de force signifie que le volant vibre au même titre que la manette Dual Shock. Pas vraiment. En fait, pas du tout. Non mais, comment peut-on penser un truc pareil ? Ahahahohoooohhohoh ! N'importe quoi. Ahahahah… c'est pas bien de se moquer. Pardon. Plus sérieusement, on entend par volant à retour de force, un volant qui retranscrit, à l'aide d'un moteur, les différentes forces appliquées sur les roues. Par exemple, si l'on désire contre-braquer dans un virage, il deviendra plus difficile de ramener les roues dans l'axe, celles-ci ayant tendance à tourner d'elles-mêmes dans le sens de la courbe. Le volant oppose donc une force contraire à la vôtre. De même, la direction doit s'assouplir si l'on roule sur de la glace, ou

bien vibrer sur une route faite de pavés. Bref, le retour de force est bien plus que de simples vibrations.

Un volant sous-exploité

L'exploitation de toutes ses possibilités n'est malheureusement pas aussi poussée dans Gran Turismo 3. Certes, le volant réagit correctement dans la plupart des cas, mais il manque indéniablement quelques effets essentiels. Ainsi, lorsque l'on touche un obstacle plus ou moins lourdement, aucune vibration ne se fait sentir. Les changements de revêtement de la route sont perceptibles mais peu réalistes (le volant ne durcit pas sur les pistes en terre, il se contente de vibrer davantage). Enfin, la direction ne devient pas plus molle sur piste mouillée, ni lorsque les roues avant décollent du sol. Notez que ces défauts sont inhérents à GT3 et non au GT Force. En comparaison avec ce qui se fait en la matière sur PC et depuis plus de 3 ans, il y a fort à parier que les prochains jeux PS2 exploiteront bien mieux ce type de périphérique. En parlant de défaut, le GT Force n'en est pas exempt, hélas. Je fais principalement allusion au système d'attaches peu efficace et inutilisable sur un bureau à bords arrondis. Les mâchoires n'emprisonnent que quelques centimètres de table, si bien qu'elle bascule inexorablement vers l'avant, à la moindre manœuvre précipitée. Dans le même genre, le pédalier a tendance à reculer sur les surfaces lisses. Enfin, quand bien même on disposerait d'un bureau pas trop épais et à bords carrés, on se bousille les doigts pour serrer les mâchoires. Pour un volant de ce prix-là (1099 francs avec GT3), on aurait aimé mieux et plus.

Mais que cela ne vous décourage pas. Le volant à retour de force apporte une réelle innovation que les amateurs de voitures ne pourront ignorer. Notez pour conclure, que le GT Force fonctionne aussi sur PC avec les drivers du Wingman Formula Force GP disponible sur le site de Logitech.

Mais ce n'est pas tout

Nous vous rappelons l'existence de deux volants officiels Sony : le Racing Wheel PS2 (Storm) et le Speedster 2 (Endor). Nous n'avons pu les tester ; aussi retenez bien qu'ils ne sont pas à retour de force, ce qui vous en détournera très certainement. Néanmoins, les prix sont plus accessibles que le tout dernier modèle : Racing Wheel 399 F et Speedster 499 F.

Cliquez sur FHM.fr

Avec www.fhm.fr votre vie ne sera plus jamais la même !

Girls
Des photos exclusives
Zoomez sur nos cover girls...

Blagues Zone
Envoyez-nous blagues les plus folles
Nous nous chargeons de les divulguer à tous.

Amour !
Sex Questions
Un problème ou une interrogation ?
Lomig et Isabelle vous répondent sur le site.

Journal du Pire
Les news
Les vidéos
L'actualité que les médias nous cachent...

Où draguer à...
Le guide des Don Juan urbains
Quelle que soit votre ville, les meilleurs endroits.

Nos meilleures amies
Elles nous en font baver
Retrouvez les aventures des femmes qui "en ont" ... trop.

Les 100 filles les plus sexy
Elles sont à 1 clic de vous...
Et c'est Jennifer Lopez qui est le n°1

FHM.fr n'oublie pas la culture
Disques, films et jeux vidéo y sont chroniqués.

De l'amour,
De l'humour,
De l'info sur

FHM.fr

Brèves

Qui dit mieux ?

GT3 à 349 F, c'est sur www.gamesavenue.com. Oui, on vous signalait déjà l'existence de ce site dans le dernier numéro. Non, on ne focalise pas et on n'a pas de parts chez eux. Mais, c'est le seul site qui propose des jeux en cassant les prix, à ne pas ignorer donc (+ frais de port de 9,90 F).

Dans la cour des grands

GT3 explose les ventes et peut être comparé aux grands lancements des albums de stars, comme Michael Jackson, qui, en quelques semaines, deviennent Disque d'Or avec 100 000 exemplaires vendus. En une semaine, le jeu s'impose meilleure vente toutes consoles confondues. La palme du Jeu Vidéo d'Or revient donc à Gran Turismo 3 dont les ventes au 31 décembre 2001 devraient dépasser les 300 000 exemplaires.

@llez-y avec l'Az@lis

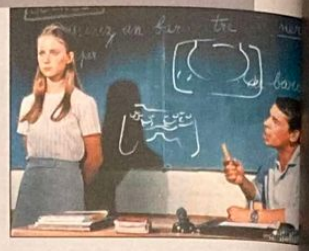
Philips annonce l'intégration dans un mobile du moteur de jeux ExEn® d'In-Fusio, qui permet le téléchargement de jeux. En sus de ses 350 heures d'autonomie en veille, de son poids, des reconnaissances et commandes vocales et autres fonctions en vogue en ce moment, l'Az@lis 288 vous donnera l'accès à 9 jeux en catalogue. Pour les inconditionnels des jeux vidéo qui se sentent très vite esseulés sans leur console.

Les 10 meilleures ventes de DVD début août 2001

1. Scary Movie
2. The Cell
3. L'Art de la guerre
4. Vercingétorix
5. Chicken Run
6. Shaft
7. Tigre et Dragon
8. A l'aube du 6e jour
9. Rocky Collector BX5 DVD
10. Gladiator

Du jeu au diplôme

par Cécile Lando



Au même titre que l'informatique il y a peu encore, le jeu vidéo entre de plain-pied dans l'univers culturel, puisque des études universitaires sont sur le point de lui être consacrées. Après avoir été sujet de thèses, il devient objet d'étude. Les joueurs diplômés ne s'en laisseront plus conter sur le caractère oisif et débilisant des jeux vidéo.

Diplômé en jeu vidéo, vous en rêviez. Ce sera l'occasion de faire cesser les continuels reproches de vos parents, qui n'attendent qu'une chose : que vous arrêtiez de glander devant votre console et que vous obteniez des diplômes. Alors, nous saluons l'initiative du CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers) de créer un DESS jeux vidéo et média interactif. Ces études sont accessibles à toute personne ayant bac + 4 ou bac + 2 et minimum 5 ans de pratique dans l'un des domaines concernés (multimédia ou jeu vidéo). Ce projet prendra effet dès la rentrée de septembre 2001, pour 50 étudiants (les inscriptions avaient lieu du 15 juin au 20 août 2001). Cinq spécialités au choix, dont l'aboutissement est la création de jeux vidéo, seront proposées aux étudiants pendant leur année scolaire : ergonomie IHM et cognition (Faculté de Poitiers), informatique et traitement de l'image (Fac de la Rochelle), traitement du son (CNAM Paris et Ircam), programmation (CNAM Paris), réalisation et gestion de projets Fac de la Rochelle). Cette annonce aurait fait des émules et déjà Criterion Software s'intéresse de près au projet, en permettant aux étudiants de se familiariser avec le logiciel RenderWare Platform, utilisé pour les développements sur les nouvelles consoles. Il ne serait pas étonnant de voir d'autres sociétés, dont l'activité touche la création de jeu vidéo, proposer une petite formation sur leurs produits. Reste à constater si, diplôme en poche, les 50 étudiants ne rencontrent pas de difficulté pour être employés par l'un des acteurs du marché du jeu. Et ce n'est pas tout, Valenciennes, déjà distingué pour son école Supinfocom (infographie et conception multimédia), crée Supinfogame. Cette école aura pour volonté de répondre aux nombreux besoins de l'industrie du jeu vidéo. Elle ouvrira ses portes en octobre 2002 après une année expérimentale.
Pour plus de renseignements : http://dept-info.cnam.fr et www.supinfocom.fr

La PS2 sans limites territoriales

par Cécile Lando

On connaissait déjà BigBen Interactive, pour ses produits toujours novateurs sur le marché des accessoires console. Maintenant, le nom de cette audacieuse société restera à jamais imprimé dans votre esprit, grâce à son DVD region X qui signe l'abolition des zones pour le DVD vidéo sur PS2.

C'était presque inespéré ! Un accessoire branché sur votre PS2 qui permet l'utilisation des films DVD de toutes zones (zone 1 américain, par exemple). Un avantage qui n'implique aucune modification dangereuse de votre console (car il faut savoir qu'une modification hardware de la console lui fait perdre sa garantie et peut donc vous coûter cher si elle est mal effectuée). Vous n'éventrerez pas votre console pour apporter quelques puces. Non, il suffit d'introduire une carte nommée DVD Region X Key dans le port mémoire, de charger un CD et d'attendre ! Pas très longtemps : en quelques secondes, une page de menu apparaît sur votre écran de télévision et vous demande de choisir une zone. Après sélection, retirez le CD et insérez un DVD de la zone choisie. Et voilà ! Simple, pratique, confortable. Pour 249 F la PS2 ingurgite et lit tous les films DVD sans exception. Petit bémol à tant d'enthousiasme et de « perfection », votre télé doit impérativement être NTSC pour profiter des disques eux aussi NTSC (zone 2 japonais ou zone 1 américain). Cette manipulation de sélection de zone devra être répétée à chaque déconnexion de la console. Du tout bon pour les amateurs de DVD vidéo.

SECTION NIQUE TOUR

FONKY FAMILY
EN CONCERT

OCTOBRE 2001

Lundi 15	Nancy Jazz Pulsations
Mercredi 17	Besançon/Micropolis
Vendredi 19	Bruay La Bruissière/Espace Grossemy(62)
Samedi 20	Bruxelles
Mardi 23	Digne-les-Bains/Palais des congrés(04)
Jeudi 24	Niort
Vendredi 25	Pau
Samedi 27	Toulouse
Lundi 29	Troyes/Fest de Champ
Mercredi 31	Lille/l'Aeronef

NOVEMBRE 2001

Jeudi 1	Paris l'Olympia
Vendredi 2	Lorient/Cosmao
Mercredi 7	Montceau-Mines/Le Car
Vendredi 9	Luzern-Shuur(Suisse)
Samedi 10	Fribourg(Suisse)
Mercredi 14	Clermont/Coopérative de mai
Jeudi 15	Montpellier/Zenith
Samedi 17	Marseille/Zenith
Mardi 20	Caen/Zenith
Mercredi 21	Le Havre/Salle Océane
Jeudi 22	Nantes/Olympic
Vendredi 23	Bruay
Samedi 24	Orléans/Zenith

DECEMBRE 2001

Samedi 1	Barcelonette/Théatre Zocalo

DÉJÀ DISPONIBLE

mcm
Freever
ALIAS
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Classement des meilleures ventes mondiales de jeux PS2

Europe (août 2001)

1. GRAN TURISMO A-SPEC — *Éditeur : Sony C.E.*
2. ONIMUSHA : WARLORDS — *Éditeur : Capcom*
3. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
4. THE BOUNCER — *Éditeur : Square*
5. CRAZY TAXI — *Éditeur : Acclaim*

Source : www.ctw.co.uk

États-Unis (juin 2001)

1. TWISTED METAL BLACK — *Éditeur : Sony C.E.*
2. NBA STREET — *Éditeur : Electronic Arts*
3. DARK CLOUD — *Éditeur : Sony C.E.*
4. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
5. CRAZY TAXI — *Éditeur : Acclaim*

Source : www.gamedaily.com

Japon (août 2001)

1. EVERYBODY'S GOLF — *Éditeur : Sony*
2. FINAL FANTASY 10 — *Éditeur : Square*
3. GRAN TURISMO A-SPEC — *Éditeur : Sony*
4. HORSE BREAKER — *Éditeur : Koei*
5. CHAMPIONSHIP KOUSHIEN — *Éditeur : Artdink*

Source : www.come.to/magachou

La PlayStation 2 face à la concurrence

par Julien Chièze

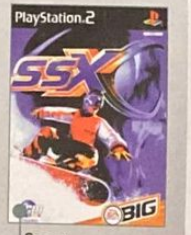
La guerre des consoles s'apprête à franchir un nouveau palier, avec les sorties prochaines de la GameCube (Nintendo) et de la Xbox (Microsoft). La PlayStation 2 aura-t-elle les moyens de lutter ? Sans aucun doute.

Tous les cinq ans environ, afin de suivre l'évolution des technologies, l'industrie du jeu vidéo effectue sa révolution. Un chamboulement aussi nécessaire que périlleux, où tout reste à réinventer, où les cartes peuvent aisément être redistribuées. Ainsi, qui peut aujourd'hui prédire, avec assurance, le nom de la future reine des consoles ? À ce jour, seules deux sociétés se sont réellement engagées dans la bataille : Sega et Sony. Un duel certes intéressant, mais dont l'issue a rapidement basculé en faveur de la colossale PlayStation 2... Doit-on pour autant croire la PS2 intouchable ? Pas si sûr, car Nintendo avec sa GameCube, et la Xbox de Microsoft, sont bien décidés à tirer leur épingle du jeu, grâce, notamment, à des machines annoncées comme techniquement supérieures à la console de Sony. Toutefois, n'oubliez jamais que seuls les jeux font la différence. Ainsi, il est particulièrement intéressant de noter que la plupart des hits tels que Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Final Fantasy X, Devil May Cry (et tant d'autres) seront, au moins pendant toute l'année succédant à leur sortie, des exclusivités PlayStation 2. Un argument de poids ! En outre, la communauté des développeurs travaille activement et depuis maintenant plusieurs mois sur des projets PS2. D'après Sony, plus de 300 jeux seraient ainsi en production. Et ce n'est qu'un début. Autre argument majeur : le succès commercial de la PS2 ! En effet, Sony a d'ores et déjà pris une avance phénoménale sur ses concurrents directs. Sans compter que la PlayStation 2 devrait voir son prix chuter dans les mois à venir, afin de concurrencer directement celui de la GameCube annoncée à 1 500 francs ! Ainsi, même si le marché sera probablement bien plus disputé qu'à l'époque de la PSone, cela ne fait cependant aucun doute : la PlayStation 2 est bel et bien là pour durer.

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre.
Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la machine.

Action FPS
Red Faction
(THQ)
Play2Mag n°56



Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

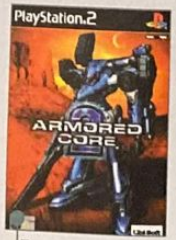
Course
Gran Turismo 3 A-Spec
(Sony C.E.) Play2Mag n°51

Combat
Onimusha
(Capcom)
Play2Mag n°55

Action/aventure
Resident Evil Code : Veronica
(Capcom) Play2Mag n°56

Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft)
Play2Mag n°49

Bizarre
MTV Generator 2
(Codemasters)
Play2Mag n°53



Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft)
Play2Mag n°50

ncm
fun radio
www.funradio.fr
Entrez dans un monde qui défie l'imagination...
DONJONS & DRAGONS
La magie, le courage et la ruse sont vos armes.
Etes-vous prêts à affronter 150 dragons ?
DVD 1
LE FILM
VF
VOST
DVD 2 : 1H15 DE BONUS EXCLUSIFS
- Making of inédit
- Place au jeu : L'histoire du jeu Donjons & Dragons avec interview des créateurs du jeu
- 11 scènes coupées et commentées
- Six sections : Making of des effets spéciaux de 4 scènes du film
- Film-annonce
FILM OFFICE Editions
Le film que la légende méritait.
Maintenant en VHS et DVD Prestige.
LYCOS
www.lycos.fr

The muscles from Brussel

Tu rêves de devenir comme Jean-Claude Van Damme ? Avec le Jean Claudotron, c'est aussi simple que 1+1 font 1 puisqu'un simple clic de souris suffit pour générer une phrase « à la Jean-Claude ». Allez, rien de mieux qu'une petite démonstration. Je clique et hop : « Oui, alors, écoute-moi, (il s'emporte) même si on « trime » comme on appelle ça en France, en vérité, la vérité, il n'y a pas de vérité et ça, c'est très dur, et, et, et... c'est très facile en même temps. Tu vas te dire : « J'aurais jamais cru que le karaté guy pouvait parler comme ça ! ». Ensuite, avec un peu de training, tu vas parler comme Jean-Claude. Enfin, si t'es aware quoi, a l'attention de ce qui se passe autour de toi, tu vois. »
site.voila.fr/jcvd/JeanClaudotron.html

The End

2000 ans se sont écoulés et une nouvelle ère glaciaire s'est abattue sur la terre. Les humains ont totalement disparu et ont laissé place à des méchas, des robots ultra-perfectionnés. Lors de fouilles archéologiques, ils découvrent David, robot des temps passés qui rêve de devenir humain, ainsi que son hélicoptère et la statue de la fée dans Pinocchio. En se branchant sur sa mémoire, les méchas parviennent à obtenir des renseignements sur ce qu'était la vie à son époque et décident de fabriquer une réplique de sa maison, ainsi qu'un clone de sa mère. David pourra de nouveau profiter de sa maman, mais pour seulement 24 heures car les robots n'arrivent pas à faire vivre un clone plus longtemps. Le soir, David s'endort à côté de sa mère en versant une larme. Et c'est ainsi que se finit A.I. le prochain film de Steven Spielberg.
www.themoviespoiler.com/

THE MOVIE SPOILER.com
The most fun you can have at the movies without being there.

30 % sur les meurtres

Un proche à faire disparaître ? Cadaver Inc ! Une personne vous a défié du regard dans le métro ? Cadaver Inc ! La petite mignonne de la compta a refusé vos avances ? Cadaver Inc !
Accident, meurtre, disparition d'un corps ou d'un témoin gênant, nettoyage des lieux du crime, Cadaver Inc s'occupe de tout. Avec des meurtres comme John. F. Kennedy, Malcom X ou plus récemment celui du rappeur 2Pac, Cadaver Inc est devenu leader dans son domaine. En ce moment, pour l'achat d'un contrat, le deuxième est gratuit ! Et ça n'est pas tout ! Si vous passez un contrat dans la demi-heure, Cadaver Inc vous offre un alibi ! Alors, n'attendez pas et appelez dès maintenant Cadaver Inc.
www.cadaverinc.com/

Oh ! les lourds !

Au lieu de pointer vos lasers sur les seins d'Angelina Jolie dans les salles de cinéma en criant : « Elle a pas de culotte ! », pourquoi ne pas participer à un grand projet scientifique ? Le 27 octobre, des millions de gens vont pointer leur laser en direction de la lune

Paint the Moon:
A collaborative work of celestial art.
First attempt: Saturday, October 27, 2001
Second attempt: Saturday, November 24, 2001

et on devrait la voir, en théorie, virer au rouge. Enfin, c'est en théorie hein, parce qu'on ne sait pas vraiment ce que ça va donner au final. Il est possible que ça ne marche pas du tout d'ailleurs. Il est aussi probable que la lune soit déviée de son orbite terrestre... ou que la chaleur dégagée par les lasers la fasse exploser, créant une ceinture d'astéroïdes tout autour de la Terre, ce qui nous plongera dans un hiver nucléaire de 8 millions d'années.
www.paintthemoon.org/

Oldies but goodies

Je me souviens de mon premier ordinateur : un Zx Spectrum... Enfin, je ne l'ai jamais vraiment possédé ; j'allais l'utiliser à la MJC pendant que mes amis jouaient au baby ou vendaient du crack. Pendant ce temps, moi je faisais mes premiers programmes en Basic. J'avais commencé par coder BriqueBrique... 800 lignes de code... une merveille... Un truc tout bête, c'était une petite brique marron (d'où le nom) qui tombait du haut de l'écran avec un bip quand on appuyait sur la barre d'espace. Ensuite, j'avoue que j'ai un peu séché. J'ai enchaîné avec

OLD-COMPUTERS.COM

Super BriqueBrique qui tournait autour du même principe. Quand je pense que j'aurais pu me faire des millions, si j'avais eu l'idée d'y ajouter une balle.
www.old-computers.com/

Ce mois-ci

, c'est la petite Marie, jeune parisienne, qui voit sa lettre publiée dans le magazine : « Le mois dernier, vous faisiez un concours où il fallait décoder une phrase mystère. J'y ai passé toutes mes vacances mais rien. Impossible de trouver la solution... Je commence à désespérer. » En effet, une erreur s'est glissée dans le code : il ne fallait pas lire NtETMAAADEALusQZk71 mais NtETNAAAEGALusqZk71. Les plus malins auront rectifié tout seuls, bien entendu.

Par Gana@joystick.fr

CONCOURS

GAGNEZ des jeux ONIMUSHA

en jouant sur le...

3615 S.O.S. PLAY 2,21 F/min
Astuces & Solutions sur PSone et PS2

Concours valable du 25/08/2001 au 25/09/2001. Gagnez 8 jeux. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Corti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYSTICK, immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 FTTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 31/10/2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

distribué par CAPCOM EUROSOFT, EA ELECTRONIC ARTS

Pollution des boîtes aux lettres...

LA FRANCE DES CARTES POSTALES RINGARDES

Sujet contrôlé par toute l'équipe

On préfère les recevoir que les envoyer. Elles sont parfois de bon goût mais souvent de mauvais. On écrit dessus des banalités absolues, qui feront quand même plaisir à ceux qui les liront. Ce sont les inévitables cartes postales de vacances, dont voici un petit florilège. Version total ringard !

CORRÈZE (19)
Intitulée « Terroir et tradition », cette carte postale est un monument du kitsch et du mauvais goût. Le paroxysme de la nature morte, qui permet à son expéditeur (J.P.) de gagner l'exemplaire de GT3 dédicacé par Kazunori Yamauchi !

Petit morceau de soleil rectangulaire, niché au cœur de votre boîte aux lettres, la carte postale estivale est en fait l'instrument d'un sadisme très sophistiqué. Eh oui, soyons réalistes, la personne qui vous envoie cette missive illustrée ne le fait pas pour vous donner innocemment de ses nouvelles. Non, elle le fait parce que vous, des vacances, vous n'en avez pas ! Alors, quand en plus ladite carte postale est hideuse, la coupe est pleine. Moralité ? Boycottez ces faux amis, qui veulent vous faire croire qu'ils pensent à vous. Ils ne méritent pas mieux !

PARIS (75)
Déjà, recevoir une carte postale à l'effigie d'une « star », c'est pas franchement l'extase... quand, en plus, on a droit à Gérard Lenorman himself, la coupe est pleine !

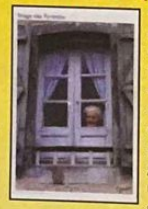
foncièrement la plus ringarde que nous ayons reçue, mais je voulais à tout prix passer un trio de culs dans Play2Mag'... Voilà, c'est fait.

CHARENTE-MARITIME (17)
Exemple typique de la carte postale qui va vous dégoûter à vie de ce petit coin de nature d'où vos « amis » vous ont écrit !

NORD (59)
Les gens du Nord ont un humour... hum, comment dire... assez gras ! En tout cas, ça laisse peu d'espoir de rencontrer le grand amour là-bas !

PYRÉNÉES-ATLANTIQUES (64)
Bon, c'est pas que cette carte soit

PYRÉNÉES-ATLANTIQUES (64)



Ringard n'est pas le mot qui convient le mieux à cette carte. Non, on dira plutôt qu'elle est de mauvais goût, limite malsaine. Mais elle nous a quand même bien fait marrer !

CORRÈZE (19)

Quand on mange de la soupe à la campagne, on fait parfois Chabrol : on rince son assiette avec une bonne rasade de pinard. C'est une ancestrale légende, très prisée des pépés édentés.

FINISTÈRE (29)

Partez en terre bretonne pour une partie de chasse à la Bigouden. Il existe, aujourd'hui encore, moult rassemblements de cette étrange espèce, facilement reconnaissable à cet énorme cône blanc surmontant son crâne.

NIÈVRE (58)
Partez en vacances dans la Nièvre, vous croiserez peut-être, lors d'une excursion en péniche, cette étrange espèce locale qu'est le pêcheur sénile.

ILLE-ET-VILAINE (35)
Confectionné par de pauvres enfants turcs sous-payés, ce genre de carte postale « brodée » est non seulement très ringarde mais également terriblement moche.

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS PlayStation®2 Magazine

et son DVD dans votre boîte aux lettres

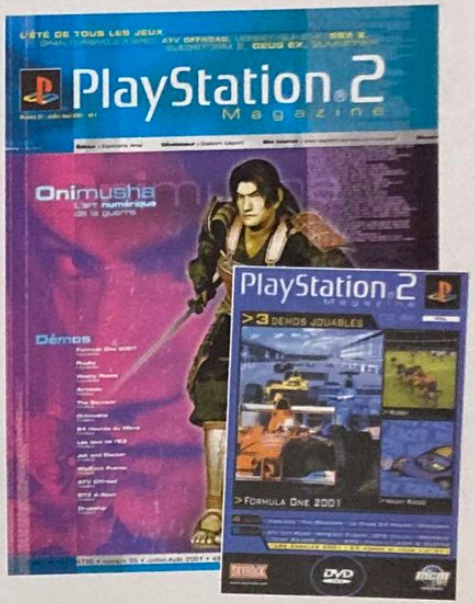
11 nos + 11 DVD

439 F 66,93 €

au lieu de 539 F 82,17 €

18 % soit 100 F d'économie

Profitez de plus de 2 mois de lecture gratuite



BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPS 56

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour
❑ **1 an (11 n° + 11 DVD)** au prix de **439 F** (66,93 €) au lieu de ~~539 F~~ (82,17 €) soit **2 mois** de lecture gratuite !
❑ **6 mois (6 n° + 6 DVD)** au prix de **245 F** (37,35 €) au lieu de ~~284 F~~ (44,82 €) soit **1 mois** de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de **PlayStation 2 Magazine** par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Expire le : ⌊⌊ ⌊⌊

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊
Ville : _____
Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊
e-mail : _____
Date et signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31 décembre 2001 en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Les astuces sur PS2 sont de plus en plus nombreuses. Il suffisait que les jeux arrivent d'attendre. Ce mois-ci, de l'action sur roue, sur ring et sur court. À vous de jouer !

Versions longues

par Kendy Ty

ATV Offroad

Tous les circuits

Sélectionnez le mode Pro-career, puis entrez le nouveau nom suivant :
WHATEXIT

Entrez le nouveau nom sur cet écran !

Tous les ATV

Sélectionnez le mode Pro-career, puis entrez le nouveau nom suivant :
CHACHING

Mode Expert

Sélectionnez le mode Pro-career, puis entrez le nouveau nom suivant :
ALLOUTAI

NBA Street

Les codes secrets

Sur l'écran de Versus, il est possible de presser sur (□), (△), (○) et (×), pour changer les icones au bas de l'écran. Les chiffres représentent le nombre de fois qu'il faut presser sur les touches correspondantes. Par exemple, si le code est 1-2-3-4, faites 1 fois (□), 2 fois (△), 3 fois (○), 4 fois (×), puis validez avec △. Simple, non ? Sinon, sachez qu'il est possible d'activer plusieurs codes pour une partie.

Liste des codes

JUS INFINI : 2-0-3-0, △
PAS DE JUS : 1-4-4-3, △
MEGA DUNK : 3-0-1-0, △
PAS DE DUNKS : 3-0-1-2, △
PLUS DE GAMEBREAKERS : 1-4-3-2, △
MOINS DE GAMEBREAKERS : 1-3-4-2, △
PAS DE GAMEBREAKERS : 1-4-4-2, △
SPRINGTIME JOE «THE SHOW» : 1-1-0-1, △
SUMMERTIME JOE «THE SHOW» : 1-0-0-1, △
ATHLETIC JOE «THE SHOW» : 1-2-0-1, △
PUISSANCE ULTIME : 3-1-1-0, △
PRISE EN MAIN FOLLE : 3-2-1-0, △
SUPER SWATS : 3-3-1-0, △
TIRS FACILES : 2-1-3-0, Haut
GROSSES TÊTES : 4-1-2-1, △

PETITS JOUEURS : 4-0-4-0, △

DOIGTS AIMANTÉS : 3-4-1-0, △
MOINS DE BLOCAGE : 3-1-2-3, △
MOINS D'INTERCEPTION : 3-1-4-0, △
PAS DE ALLEY-OOPS : 3-4-1-2, △
POINTEUR N° 2 : 3-3-0-3, △
PAS D'INDICATION DE JOUEUR : 4-0-0-4, △
PAS D'INDICATEUR DE TIR : 4-3-2-4, △
PAS DE SHOT CLOCK : 4-4-0-3, △
ABA BALL : 0-1-1-0, △

BALLON DE PLAGE : 0-1-1-2, △

BALLON EA : 0-1-4-0, △

BALLE NUFX : 0-1-3-0, △
BALLON DE FOOTBALL : 0-2-1-0, △

BALLON DE VOLLEY : 0-1-1-4, △

BALLON WNBA : 0-1-2-0, △

UNIFORMES AUTHENTIQUES : 0-0-1-1, △
RIMS EXPLOSIFS : 1-2-4-0, △
CAPITAINE RAPIDE : 3-0-2-1, △
SHOOT À DISTANCE DIFFICILE : 2-2-3-0, △
NOMS DES JOUEURS : 0-1-2-3, △
PAS D'AUTO-REPLAY : 1-2-1-1, △
PAS D'ASTUCE : 1-1-1-1, △

Ready 2 Rumble 2

Cheat mode

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▷, ◁, ◁, ▷, △, ▽, R1 5 fois, R2 pour débloquer tous les boxeurs et les costumes. Un son vous confirmera que vous avez été agile de vos doigts.

Tous les boxeurs

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ◁, ▷, R2, ◁, ▷, ▷, R1, R1, R2.

Tous les costumes des champions

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▽, ▷, ▷, △, R1, R2, R1 20 fois, R2.

Tous les costumes de vacance

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ◁, ▽, ▷, △, R1 8 fois, R2, R1 4 fois, R2.

Tous les entraînements

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▽, △, ▽, △, R1 20 fois, R2.

Nouvel an

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1, R2.

Saint Valentin

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 2 fois, R2.

Saint Patrick

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 3 fois, R2.

Vacance de l'Est

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 4 fois, R2.

Jour d'indépendance

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 5 fois, R2.

Halloween

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 6 fois, R2.

Thanksgiving

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 7 fois, R2.

Noël

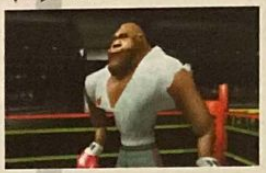
Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 8 fois, R2.

Gros boxeur

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷ 2 fois, △, ▽, ▷, R1 2 fois, R2.

Boxeur maigre

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷ 2 fois, △, ▽, ▷, R1, R2.

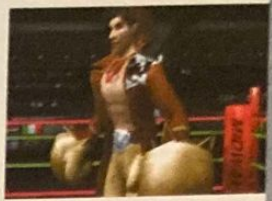


Boxeur zombi

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, △, ▷, ▽, R1 2 fois, R2.

Gants énormes

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▷, △, ▽, R1, R2.



Animation rapide

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷ 2 fois, △, ▽, ▷, R1 4 fois, R2.

Animation super-rapide

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁ 2 fois, ▽, △, ▽, ▷ 2 fois, R1 19 fois, R2.

Vues de caméras supplémentaires

Sur l'écran de sélection des personnages faites R1 20 fois, R2, R1, R2, R1 21 fois, R2, R1 18 fois, R2, R1 9 fois, R2, R1 14 fois, R2, R1 5 fois, R2, ◁, ▷, △, ▽, R2. Effectuez la Pause pour obtenir 15 angles inédits !

Commencez le combat final

Sur l'écran de sélection des personnages, faites R2, ▽, ▷, △, ◁, R1 6 fois, R2, R1 2 fois, R2.

Fin du jeu

Sur l'écran principal, faites ▷ 3 fois, ▽, R1, R2.

Niveau 1 de Rumble

Pendant la partie, effectuez la Pause, puis R1, R2, ▽, △ 2 fois, ◁, R1 3 fois, R2.

Niveau 2 de Rumble

Pendant la partie, effectuez la Pause, puis R1 2 fois, R2, ▽, △ 2 fois, ◁, R1 4 fois, R2.

Niveau 3 de Rumble

Pendant la partie, effectuez la Pause, puis R2, R1 2 fois, R2, R1, R2, R1 4 fois, R2, ◁, ▷, △, ▽.

Freak E. Deke et Michael Jackson

Sur l'écran de sélection des personnages, faites R1 13 fois, R2, R1 10 fois, R2.

DVD de démos

par Nendy Ty

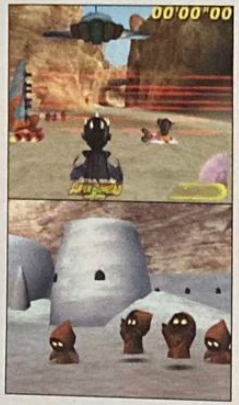
C'est le genre du jeu de course qui est à l'honneur dans notre DVD de démos de la rentrée ! Avec Super Bombad Racing, Les 24 Heures du Mans et Lotus Challenge, la discipline de la vitesse va enfin gagner toutes ses lettres de noblesse. Sans oublier la démo jouable de Gauntlet, qui a subi un petit lifting 3D depuis sa première édition sur les bornes d'arcade dans les années 80. Bien entendu, retrouvez aussi des tonnes de vidéos et de reportages exclusifs qui vous feront saliver d'impatience.

Super Bombad Racing

Éditeur : Lucas Arts - Genre : Course mignonne - Pour 1 joueur

Super Bombad Racing réunit les protagonistes essentiels de la série des Star Wars, dans une course de vaisseaux bien sympathique. La démo jouable vous permet de goûter à un circuit (La Mer des Dunes) et ce en compagnie de deux personnages (Yoda ou Darth Maul) au choix. À l'instar d'un Crash Team Racing, il sera possible de récolter des bonus fort salutaires et de les utiliser contre vos concurrents pour leur damer le pion. Les options varient des missiles téléguidés aux mines que l'on pose judicieusement sur les emplacements-clés de la piste. Hélas, cette mouture n'autorise que des parties en solitaire, même si la version définitive propose de s'affronter à plusieurs. Graphiquement, il est mignon et coloré. Il sera difficile de ne pas passer un bon moment en compagnie de la clique de la Trilogie.

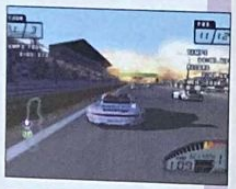
L1 : Propulseur
L2 : Vue arrière
R1 : Utiliser les bonus
R2 : Sauter
△ : Changer de vue de caméra
○ : Klaxonner
✕ : Accélérer
□ : Freiner



Les 24 Heures du mans

Éditeur : Infogrames - Genre : Course de bagnoles - Pour 1 joueur

Qui ne connaît pas cette fameuse manifestation qui regroupe, tous les ans, des milliers de fans de tuning de voitures ? Pendant 24 heures, des bagnoles débridées tournent inlassablement sur la piste, à la recherche de la performance et de l'exploit. Cette démo ne présente que le mode Quick Race et un circuit. En revanche, tous les paramètres de customisation des bolides restent accessibles, pour vous offrir un confort de pilotage optimal. Avec ses 4 vues de caméra et son Intelligence Artificielle qui tient la route, le niveau de difficulté des adversaires sera, à n'en pas douter, à la hauteur de vos espérances.



L1 : Rétrograder/freiner
R1 : Passer les vitesses/accélérer
□ : Freiner
△ : Changer de vue de caméra
✕ : Accélérer
○ : Vue arrière

Gauntlet Dark Legacy

Éditeur : Midway - Genre : Action médiévale-fantastique - Pour 1 joueur

Le préhistorique Gauntlet revient dans une version en 3D. La démo vous offre la possibilité de trucider du barbare, du guerrier, de l'orc... toutes les classes de personnages qui, en somme, sévissent dans l'étrange milieu du jeu de rôle à la Donjons et Dragons. Pour s'adonner à Gauntlet, point la peine d'avoir un Q.I. supérieur à la normale. Il suffit de poser son cerveau à côté de soi et de détruire à grand renfort de masse tout ce qui se présente à l'écran. La démo dispose d'un stage entier dans lequel vous passerez vos nerfs à matraquer les boutons de votre paddle. Bref, les amateurs d'arcade et d'action pure y trouveront leur compte. Intellos s'abstenir !

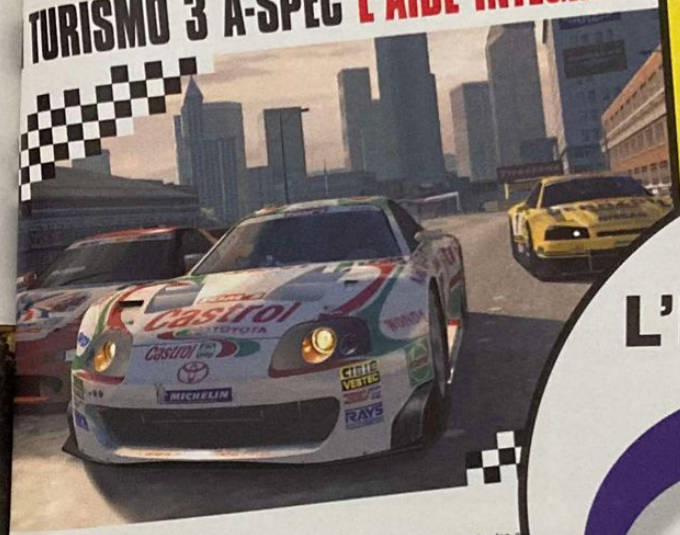
L1, L2 : Combos
Stick 1 : Direction
R1 : Se déplacer sur le côté
R2 : Défense
□ : Attaque lente
✕ : Attaque rapide
○ : Magie
△ : Attaque turbo

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2ème. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications commerciales en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2ème. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2ème pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2ème, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

joypad
LE MAGAZINE DES CONSOLES
Hors-Série août/septembre 2001

LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO SUR CONSOLES

TURISMO 3 A-SPEC L'AIDE INTÉGRALE



Tous les secrets pour exploser Gran Turismo 3 A-Spec • Toutes les
Les astuces pour décrocher les voitures ultimes • Le jeu décortiqué ép
Les circuits analysés • Comment faire les meilleurs temps, per
Tous les modes de jeu explosés : arcade, rallye, simulation, endurance

GRAN TURISMO 3 A-spec

HORS-SÉRIE JOYPAD 3 H • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS

L'INTÉGRALE
GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

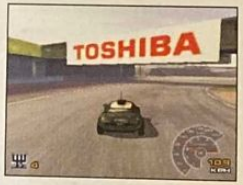
TOUS LES SECRETS POUR EXPLOSER GRAN TURISMO 3 !

en vente chez votre marchand de journaux

Lotus Challenge

Éditeur : Virgin Interactive - Genre : Course de caisses - Pour 1 joueur

Le circuit de Jupiter Beach n'aura plus de secret pour vous, grâce à cette démo jouable de Lotus Challenge de Virgin Interactive. Le titre final devrait profiter d'un modèle de comportement physique réaliste ainsi que d'une quarantaine de véhicules (voir notre Projection privée dans ce numéro). Les développeurs prévoient aussi une quinzaine de pistes et un système de progression à la GT3, avec de nouveaux modèles de bagnoles à gagner au fur et à mesure de votre ascension dans le championnat. Vous pouvez déjà vous faire une idée des qualités du soft en vous essayant à la démo.



L1 : Allumer les feux
L2 : Vitesse inférieure
R1 : Vue arrière
R2 : Vitesse supérieure
□ : Freiner
△ : Changer de vue de caméra
✕ : Accélérer
○ : Freiner

Extras

Deux **reportages dédiés à GT3** vous révèleront les coulisses et la genèse de ce jeu culte. Par ailleurs, ne ratez sous aucun prétexte les nouvelles vidéos consacrées à **Final Fantasy X**, le dernier épisode de la saga fétiche de Squaresoft. **MX 2002**, lui, fait actuellement un carton aux États-Unis. C'est un titre de compétition de moto-cross truffé de bosses et de tricks castrateurs. Tout ce dont les Ricains raffolent. En parlant de soft qui fait fureur aux States, **Twisted Metal Black** va aussi débarquer dans nos belles contrées. Difficile de faire plus bourrin : des voitures équipées de lance-roquettes s'affrontent dans des arènes fermées au cours de joutes mortelles. Tout aussi subtil, découvrez les premières images de **Spy Hunter**, un jeu de course-poursuite en véhicules customisés possédant la faculté de se transformer en d'autres machines de mort (genre hydroglisseur). Sans oublier un trailer fort convaincant de **Time Crisis 2**, la véritable suite du célèbre shoot au flingue de Namco, qui, nous l'espérons, nous fera oublier le minable Time Crisis Titan sur PSone. Enfin, les amateurs de sports de glisse se réjouiront d'apprendre qu'un nouveau produit dédié aux X Games va se radiner bientôt. Effectivement, **ESPN X-Games** va tenter de surpasser les prouesses d'Antoine Faucon, en s'attaquant à la discipline du skate.

Vidéos

Ce mois-ci, vous découvrirez en exclusivité la première vidéo du fabuleux **Jax and Daxter**, le tout prochain soft d'action/plate-forme de Naughty Dog (les créateurs de Crash Bandicoot). Une épopée haute en couleur qui exploitera à merveille le processeur graphique de la PS2. Développé par le studio Surreal Software, **Drakan** va aussi débarquer sur notre console fétiche. Dans ce jeu d'action à la Tomb Raider, vous incarnerez une guerrière sexy qui évoluera, accompagnée d'un dragon, dans un monde heroic-fantasy. Pour continuer dans le registre de la castagne, le teaser de **Devil May Cry** vous en mettra aussi plein la vue. Dans le costume rouge d'un chasseur de monstres nommé Dante, vous devrez liquider toutes les créatures de l'Enfer que vous croiserez. La conception du ménage selon Capcom. Autrement, Antoine Faucon reviendra dans un troisième épisode encore plus fun. **Tony Hawk 3** vous proposera, en sus des éternelles performances aux skateparks, des épreuves scénarisées (gêner des braqueurs de banque, etc.). Antoine nouveau justicier urbain des temps modernes ? Pourquoi pas. Pour finir, un reportage bien sympathique vous dévoilera la **session de GT3** qui s'est déroulée au Mans et dans laquelle plusieurs joueurs se sont affrontés pendant... 24 heures !

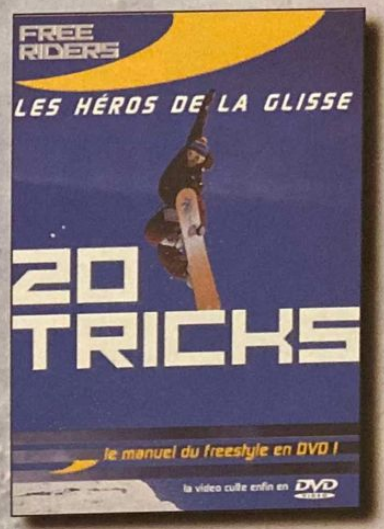
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant de brefs moments de confusion ou des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de lumières clignotantes ou de certains jeux vidéo. Ces crises peuvent également se produire chez des personnes n'ayant jamais été épileptiques et n'ayant pas d'antécédent médical en la matière. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

6 nos de PlayStation®2 Magazine
+
6 DVD
de démos, vidéos...
+
Le DVD
20 TRICKS
LE MANUEL DU FREE STYLE

Ultime guide compilé par les stars mondiales du snow-board elles-mêmes, pour réussir tous les meilleurs sauts et figures. Des conseils, des trucs, une caméra slow-motion pour décomposer les mouvements, le tout rythmé par une bande-son détonnante !

Bonus : Reportage : Team Salomon Part II



Ce DVD fait partie de la collection Free Riders - les héros de la glisse (5 vidéos cultes en DVD ! : 20 Tricks, Skiing Extreme III, Snowboarders in Exile, Totally Board, Critical Conditions) disponibles chez Sony Music Vidéo.

294 F(1) 44,82 €
145 F(2) 22,11 €
~~439~~ F 66,93 €

Sony Music DEPARTEMENT VIDEO

POUR VOUS SEULEMENT 359 F(3) 54,73 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 56

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) + Le DVD *20 TRICKS* au prix de 359 F (54,73 €) au lieu de ~~439~~ F (66,93 €)

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Expire le : ❑❑ ❑❑

Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : ❑❑❑❑❑
Ville : _____
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. (2) Prix de vente public, uniquement constaté. TVA à 19,6 %, en France. Livré 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et le DVD *20 TRICKS* aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 décembre 2001. Conformément à la Loi informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Pour votre information, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ■

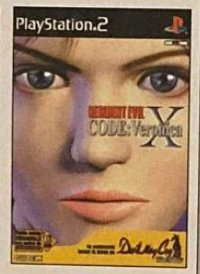
Récap

Bon, ben, va falloir s'y faire, les vacances semblent bel et bien terminées, mais peut-être pas pour tout le monde. N'est-ce pas messieurs les développeurs ! Seulement deux titres de qualité pour cette rentrée tout en douceur et une majorité de jeux très moyens. Alors, en attendant les grosses productions prévues pour cet automne, attardez-vous sur Kuri Kuri Mix et Freak Out, deux jeux qui sortent enfin de l'ordinaire.

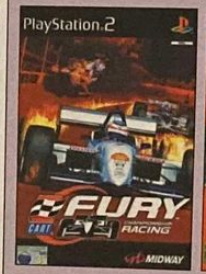
ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 92 68 24 68*	08 25 15 00 23***	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71*	08 25 15 00 24***	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	08 92 69 59 19 ****	00 44 1926 810 66 *****	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	08 25 08 90 77***	Du Lun au Ven 10h-19h Sam 10h-18h
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 ***	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 *	01 46 01 54 01***	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 92 68 57 75 *	08 25 15 00 26***	Du Lun au Ven 10h-16h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E				
INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 *	08 03 09 41 64**	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 *	-	-

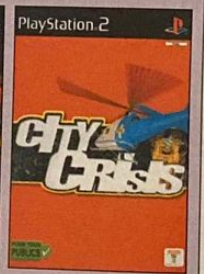
*2,21 F/min - **1,09 F/min - ***0,98 F/min - ****2,23 F/min- ***** Coût d'un appel vers l'Angleterre (réponse en français)

Les jeux du mois



À éviter



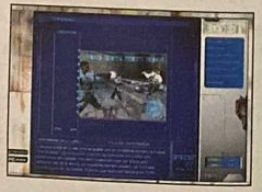


Le site du mois

Project Eden

www.projectedengame.com

En attendant la sortie de Project Eden, Eidos vous offre la possibilité de visiter le site qui lui est consacré. Scénario, personnages, ennemis, screenshots, illustrations et surtout une démo jouable à télécharger (version PC, évidemment) vous feront découvrir ce jeu qui s'annonce sous les meilleurs auspices pour octobre 2001. Tous à vos souris et bons clics.



	Angel Davila	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Jean Santoni	Julien Hubert	Xavier Brun
CART Fury	-	2	-	0	2	2
City Crisis	4	4	4	4	5	4
Dark Cloud	6	6	6	5	6	6
Ephemeral Fantasia	-	-	3	-	-	-
Extreme G 3	5	6	-	5	6	5
Freak Out	5	5	-	5	5	5
Kuri Kuri Mix	6	-	6	6	6	6
Red Faction	8	8	-	7	7	7
Resident Evil Code : Veronica	7	7	8	7	9	7

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !

1 : Inutile, même pour un collectionneur.

2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.

3 : Des lacunes à tous les niveaux.

4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.

5 : À la limite du rattrapage. Moyen.

6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.

7 : Un bon titre à posséder.

8 : Un incontournable. Aucune hésitation.

9 : À ne manquer sous aucun prétexte.

10 : Le jeu de toute une génération !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 19 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando - clando@hfp.fr François Tarrain - ftarrain@hfp.fr
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas - vfitas@hfp.fr
Correctrices : Coumba Diop, Sonia Jensen et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Julien Chièze, Jérôme Darnaudet, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Gérouit, Stéphane Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinyuk, Christophe Narbonne, Nourdine Nini, Karine Nitkiewicz, Mathilde Remy, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Séfrin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joseba Urruela
Rédacteur graphiste : Joseba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé et Stéphane Noël.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. le_pixx@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jffeneux@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Réyé et Carole Bouvier (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution
Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
«PSone», «PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainement Inc.
Illustration de la couverture : Red Faction © THQ/Volition.
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

TÉLÉMATIQUE

3615 PSNEWS
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR, VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
2,21 F/min

Astuces et solutions
pour vos jeux vidéo
Des centaines de titres anciens et récents archivés

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F au lieu de 294 F (44,82 €)
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) au prix de 245 F (37,35 €) au lieu de 294 F (44,82 €) soit 1 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _ Date et signature obligatoires :
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____
Date de naissance : _ _ _ _ _ _ _ _ LPQ56
e-mail : _____

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.

Le mois prochain

Le mois prochain

Méthode infaillible pour perdre son bronzage estival en moins de deux : attaquer la rentrée avec un numéro de Play2Mag bourré à craquer… À tel point que nous avons dû réserver pour le mois prochain certains articles qui ne pouvaient plus entrer dans nos pages, même à grand renfort de chausse-pied ! Bref, que les angoissés, persuadés que la PS2 s'endort sur ses lauriers, soient rassurés : jusqu'à la fin de l'année (et après), notre chère monolithe noir a bien l'intention de faire parler de lui…

• Reportages

Airblade
Evil Twin Cyprien's Chronicles
FIFA 2002
Harry Potter (PSone)
Herdy Gerdy
Pro Evolution Soccer
Race of Champions
Smuggler's Run 2
Soul Reaver 2
Spider-Man the Movie
Stuntman
Syphon Filter 3 (PSone)
Time Crisis 2
Tony Hawk's Pro Skater 3
WipEout Fusion
WRC 2001…

et de nombreux autres titres…

Le prochain PlayStation 2 Magazine
Un numéro à ne pas manquer en vente le 4 octobre

Service Kiwee

NOUVEAU ! LES FONDS D'ECRANS : 2x PLUS GROS

BOOSTEZ VOTRE MOBILE

08 99 70 69 68**

1- J'APPELLE 2- JE RENTRE MON NUMÉRO DE MOBILE
3- JE TAPE LE CODE DE MON LOGO OU DE MA SONNERIE
4- JE LES REÇOIS 30 SECONDES PLUS TARD !!

RAP, GROOVE

96783	Under the influence	Eminem
96784	Elle te rend dingue	Fuentes, Lara
96785	Lettre ouverte	Disiz
96786	Electro Cypher	Akenathon
96787	Fill me in	David
96788	No nagging	Caubet
96789	Hennesy n budda	Snoop Doggy
96790	Hard knock life	Jay Z
96791	Regulate	Warren G
96792	Things I've seen	Dahrouge
96793	Guilty conscience	Eminem
96794	Like an angel	Web
96795	Breathe	Howlett
96796	Daddy cool	Farrell
96797	Born to make you happy	Lundin
96798	Music	Madonna
96799	Envie d'aimer	Obispo
96800	Around the world	Regsegge

TOP 10

96801	R&b 2 rue	Matt
96802	It wasn't me	Allen, Brown
96803	Rois du monde	Presgurvic
96804	Here with me	Armstrong
96805	The next episode	Dr Dre
96806	Ms Jackson	Dr dre
96807	Bronzés font du ski	Bachelet
96808	Daddy DJ	Daddy DJ
96809	Capitaine Flam	Debout
96810	Seven days mais aussi	Hill
96811	Braveheart	Horner
96812	Happy Days	Elliot
96813	Wassup	Hammer
96814	Professionnel	Moriccone
96815	Sweet dreams	Dave stewart
96816	Seul	Musumarra
96817	Elle	Garcin

CINÉ, TV

96818	South Park	Lafonde
96819	Buffy contre les vampires	Gripo
96820	Hartley cœur à vif	Hunter
96821	Capitaine Flam	Debout
96822	Dawson creek	Cole
96823	Emergency	Riddle
96824	Friends	Floyd
96825	Felicity	Walden
96826	C'est mon choix	Jarnéry
96827	Starsky & Hutch	S. Levy
96828	Beverly Hills - 90210	Stern
96829	Roméo et Juliette	Hooper
96830	Star Wars	John Williams
96831	Exorciste	Stewart
96832	Melrose place	Truman
96833	Indiana Jones	John Williams
96834	Titanic	Horner
96835	Amicalement vôtre	Barry

Une Z3 à gagner*** en appelant Kiwee !

Personnalisez aussi votre répondeur en appelant au 0 899 700 700**
Avec Kiwee, boostez votre mobile !!

VUALATV !

kiwee

Retrouvez nos services en CH au 0 901 578 679 (4,33 CHF/min) et en BE au 0 903 44 321 (45 BEF /min)

Kiwee.com • 3615 Kiwee*

* 2,21 F /min. ** 8,83 F /appel + 2,21 F /min. *** Jeu gratuit sans obligation d'achat, organisé du 15 avril au 15 octobre 2001 inclus par la société K-Mobile SA. Règlement complet disponible sur Kiwee.com. L'installation des logos, fonds d'écrans et sonneries n'est possible que sur les terminaux NOKIA, SAGEM et MOTOROLA adaptés. L'ensemble des marques

K-Mobile RCS B 434 602 734 - Siège : 174, quai de Jemmapes 75010 Paris.

Zéro pellicule*

CLEAR vitamine e

Nouveau shampooing CLEAR Antipelliculaire

Zéro pellicule* et 20% de soin en plus. CLEAR vitamine e élimine durablement les pellicules dès les premiers shampooings, pour des cheveux plus forts et éclatants de santé.

Zéro pellicule visible photos : Photonica-Y.wanagge/M. Yamazaki